MANGA! ANIME! MANGA! ANIME! MANGA! ANIME! MANGA! ANIME!

可愛い

Kawaii

Final Fantasy Club!

ISSN: 1428-5894
INDEX: 339091

PIERWSZY W POLSCE MAGAZY… …I ANIME

Cena: 7,50 zł

Nr 5/99 (21)
SIERPIEŃ/WRZESIEŃ 1999

ANGEL'S EGG
w poszukiwaniu nadziei...

RECORD OF LODOSS WAR
Kronika Wojny Lodoss

PERFECT BLUE
perfekcyjna iluzja

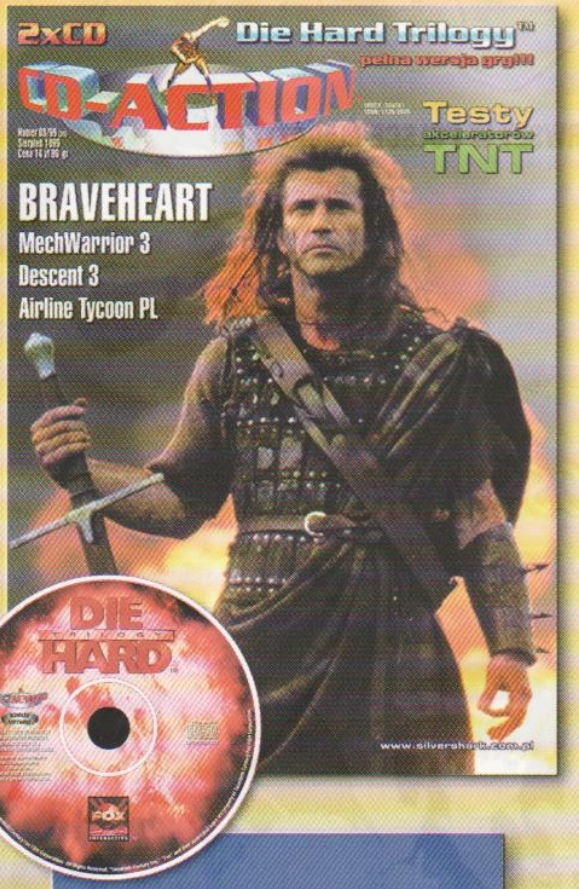
MONONOKE HIME
księżniczka japońskiej przyrody

w sąsiedztwie krainy marzeń
MÓJ SĄSIAD TOTORO

Tenchi Muyo © Masaki Kajishima/A.I.C./Pioneer LDC Inc.
My Neighbor Totoro © Hayao Miyazaki/Ghibli/Nibariki/Tokuma Shoten

CD-ACTION

ZAWSZE NA TOPIE!



ZWYKŁE CZASOPISMO KOMPUTEROWE

ZWYKŁE CZASOPISMO KOMPUTEROWE

2 1 3

W SIERPNIOWYM NUMERZE

PEŁNA WERSJA GRY DIE HARD TRILOGY™

Kawaii

Numer 21

Sierpień/Wrzesień 99

e-mail: kawaii@silvershark.com.pl

www.silvershark.com.pl, #kawaii-pl

Redakcja

Paweł Musiałowski
redaktor naczelny

Yukiko Miyaura
tłumaczenie i opracowywanie materiałów źródłowych, korespondencja z Japonii

Dariusz Styrna
film, historia i kultura Japonii

Stali współpracownicy

Witold Nowakowski
Tom S. Gawroński
Aneta Niewada
Małgorzata Musiałowska
Bazyli Zygan
Aleksandra Janusz

Redaktor techniczny

Jacek Sawicki

Projekt graficzny, skład komputerowy

Grzegorz Jaszczyszyn

Wydawca

Silver Shark Sp z o.o.
ul. Tęczowa 25, 53 - 602 Wrocław
tel. (0-71) 34-37-071 w. 338
tel. (0-71) 34-37-071 w. 337
tel./fax (0-71) 34-120-83

Zbigniew Bański
dyrektor wydawnictwa

Biuro obsługi klienta

tel. (071) 34 120 82
tel. (071) 34 120 83

Krzysztof Herla
kierownik biura

Daniel Śniegoń
Prenumerata

Dział Reklamy

Jacek Bzdun
tel.: 0601 79 95 92

Materiały zawarte w czasopiśmie nie mogą być w całości lub częściowo kopiowane, fotokopiowane, reprodukowane, tłumaczone, ani zredukowane do formy elektronicznej, czy też odczytywane przez maszyny bez pisemnej zgody wydawcy.
Redakcja nie ponosi odpowiedzialności za treść ogłoszeń. Redakcja nie zwraca materiałów nie zamówionych oraz zastrzega sobie prawo do redagowania i skracania tekstów.
Wszelkie znaki firmowe i towarowe, są zastrzeżone przez ich właścicieli i zostały użyte wyłącznie w celach informacyjnych.
No part of this publication may be reproduced, stored, or transmitted, in any form or by any means, without the written permission of the publisher. Silver Shark accepts no responsibility for the contents of included advertisements and commercials. The publisher reserves to itself a right not to return unreserved manuscripts to their authors, and to modify submitted texts. All brands and products are trademarks or registered trademarks of their respective holders, and were used in this publication only for the informational purposes.

Miesięcznik NEWTYPE przesyłają nam Keros i Bia z MANGAZYNU. Dziękujemy!

Redakcja składa podziękowania Ambasadzie Japonii w Warszawie, za udostępnienie materiałów do publikacji.

Z wakacyjnym pozdrowieniem!

Jeśli trzymacie ten egzemplarz Kawaii w ręku, to znaczy, że udało nam się zapanować nad wakacyjnym lenistwem i skompletować kolejny numer naszego propagandowego magazynu. ;) Znajdziecie w nim sporo zarówno wakacyjnych klimatów - ot chociażby wymienię tutaj Miyuki i Nantsumi, czyli sympatyczne dziewczyny z You're Under Arrest czy Mojego sąsiada Totoro - ale i także porcję kina nastroju, gdzie szczególną uwagę zwracam na dwie pozycje: Angel's Egg autorstwa Mamoru Oshii oraz Perfect Blue. Pierwszy z nich, to czysty "majstersztyk nastroju" w wykonaniu mistrza tego typu obrazów, opowieść pełna biblijnych symboli i anielskości; drugi natomiast jest thrillerem psychologicznym - rzecz ciekawa i godna uwagi. Ponadto zabraliśmy się za sławną serię fantasy, Record of Lodoss War - tym razem omawiamy emitowaną właśnie przez Canal Plus, trzynastoodcinkową serię OAV, plus trochę ogólnego wprowadzenia w temat. Podobnie ma się sprawa z Mononoke Hime, artykuł w tym numerze jest swego rodzaju "luźnym wstępem" do tematu, mającym za zadanie przybliżyć świat i bohaterów tej niezwykłej opowieści. Jeśli będziecie życzyli sobie, aby omówić to dzieło dokładniej, dajcie znać, a spełnimy Waszą wolę. No a jeśli już mówimy o Miyazakim, to nie sposób nie wspomnieć o drugiej części artykułu o życiu i twórczości Króla Anime, a także (YES!!!) tekst na temat pierwszego anime i drugiego filmu wszech czasów w Japonii - Mojego sąsiada Totoro. Tę nostalgiczną i przepiękną opowieść z dzieciństwa polecam Wam szczególnie, jako, że wakacje sprzyjają tego typu wspomnieniom. Rusza również tak oczekiwana Szkoła Rysowania! Jeśli ten pomysł przypadnie Wam do gustu, przekażemy Wam całą wiedzę, jaką powinien dysponować każdy rysownik, a przede wszystkim - mangaka. Materiałów, pomysłów i znających się na rzeczy ludzi nam nie zabraknie, a zatem możecie się spodziewać naprawdę porządnych lekcji. Co jeszcze? Ach tak, premiery nowych spolszczonych anime i mang, kącik dla fanów Final Fantasy, kolejna seria Macrossa i wiele, wiele innych atrakcji. Jeszcze raz - wesołych wakacji!

Paweł Musiałowski

Z KRAJU I ZE ŚWIATA 4-8

YOU'RE UNDER ARREST! *(seria OAV)* 9-11
Kolejne spotkanie z pięknymi policjantkami z drogówki, czyli - piraci drogowi miejcie się na baczności!

MACROSSMANIA - MACROSS II 12-15
Najbardziej oczekiwana kontynuacja serii Macrossa i... największa wpadka? - sami się o tym przekonajcie!

RECORD OF LODOSS WAR *(seria OAV)* 16-21
Jedna z najbardziej cenionych serii anime w stylu fantasy. Klasyka tego gatunku. Na początek małe przedstawienie świata i seria OAV, którą właśnie emituje stacja Canal Plus.

PERFECT BLUE 22-24
Thriller psychologiczny - coś dla dorosłych miłośników tego gatunku. Film, który zabarwi Wasz świat na... niebiesko...

MÓJ SĄSIAD TOTORO 25-29
Klasyka anime i jeden z dwóch najsławniejszych filmów Króla Anime - Hayao Miyazakiego. Świat baśni i dziecięcych marzeń, świat cudownych wspomnień, smak niepowtarzalnej przygody - spotkanie z najwspanialszymi sąsiadami świata - spotkanie z Totorami...!!!

MONONOKE HIME 30-35
Tego filmu już chyba Wam przedstawiać nie trzeba - Księżniczka Mononoke - ostatni hit Króla Anime. Legenda pełna mistycznych stworzeń i miłość silniejsza niż życie...

GHIBLI - HAYAO MIYAZAKI *(część 2)* ..... 36... 47

TENCHI MUYO IN LOVE! 48-49
Pierwszy film kinowy z serii Tenchi Muyo! Premiera wersji polskiej!

ARMITAGE III - POLYMATRIX 50-51
Film kinowy będący uzupełnieniem znanej u nas serii OAV - Armitage III. Kolejna premiera wersji polskiej!

K. TSUBASA - *CHARAKTERYSTYKI (CZĘŚĆ I)* 52

FINAL FANTASY CLUB 53
Kącik dla wszystkich miłośników najsławniejszej konsolowej RPG. Na początek przepis na Złotego Chocobosa i mapa terenu. Chcecie więcej? - piszcie! A będzie Wam dane...

SAILOR MOON R - *ANIME I MANGA* 54-55

NEON GENESIS EVANGELION 56
I kolejna już premiera polskiej wersji, tym razem mangi! Neon Genesis Evangelion - zeszyt pierwszy. Gdy czytacie te słowa, w kioskach już od co najmniej tygodnia powinien być do nabycia pierwszy tomik mangi - Akira - nie przegapcie! - recenzja w kolejnym numerze Kawaii.

ANGEL'S EGG 57-59
Mistrz Mamoru Oshii w najlepszej formie. Opowieść o Aniele i nadziei... pełna mistycyzmu i symbolizmu podróż po kartach Biblii...

DORAEMON 60-61

UCZ SIĘ Z YUKIKO! *(lekcja 7) (konkurs)* 62

FANDOMINACJA *(część 4)* 63
Manga w sieci, czyli przegląd polskich stron internetowych, poświęconych mandze.

KONWENTY 64-65

NIE TYLKO MANGA 66

MANGA I KONSOLA 67
Nowa rubryka! Manga w grach komputerowych, a mówiąc ściślej - manga w grach konsolowych. Czekamy na Wasze opinie!

OJIZO-SAMA 68-69

WITAJ JAPONIO! 70

ŻAN SHOT 71
Mamy przyjemność przedstawić nową mangową historię, stworzoną przez znaną już Wam z naszych łamów polską mangaczkę - Żan Chimiak.

KSK 72-75

LEKCJA RYSUNKU *(lekcja I)* 76-77
Tak! Nareszcie jest! Pierwsza lekcja rysowania! Na posterunku wszechstronnie utalentowany Darek Styrna.

KAWAII KONTAKT 78-79

PRENUMERATA, ARCHIWALIA, ODEZWA OTAKU *(edycja dwunasta)* 81-82

W NASTĘPNYM NUMERZE MIĘDZY INNYMI!

- PATLABOR 2 THE MOVIE!
- NAUSICAA! - ORAZ KOLEJNE PRZEBOJE STUDIA GHIBLI!
- MAGIC KNIGHT RAYEARTH!
- NIESPODZIANKA DLA SAILORMANIAKÓW!

A TO ZALEDWIE POCZĄTEK! DO ZOBACZENIA!

Text by Jedi & Robin (www.banzai.wwi.pl)

Napisz do Naoko Takeuchi!

W wielu listach prosiliście nas o kontakt z twórczynią pięknych i dzielnych Sailorek - panią Naoko Takeuchi. Oto niniejszym spełniamy Waszą prośbę! Łapcie za kartki, długopisy i piszcie! Oto adresy:

Takeuchi Naoko
Monthly Nakayoshi
Kodansha Ltd., Publishers
2-12-21, Otowa, Bunkyo-ku
Tokyo 112-1001, Japan
LUB
Takeuchi Naoko
Nakayoshi Henshuubu
Shishobako 91
Akasaka Yuubinkyoku,
Tokyo 107-91 Japan

Oczywiście nie trzeba chyba dodawać, że najlepiej, aby list był napisany w języku angielskim lub japońskim. Piszcie i bawcie się dobrze! I pamiętajcie - reprezentujecie polskich fanów mangi - nie naróbcie nam wstydu. Do dzieła!

Zaprezentuj swój fanzin!

Uwaga wszyscy twórcy mangowych fanzinów (mangowych w części lub w całości)! Jeśli wydajecie regularnie gazetkę, jeśli chcecie ją zaprezentować innym, jeśli chcecie zdobyć nowych współpracowników i sprzedać swoje dzieło - przyślijcie je do nas! My pokażemy je wszystkim fanom! Oto warunki: należy przysłać na adres redakcji trzy egzemplarze bieżącego numeru fanzinu (plus kilka poprzedzających - jeśli takowe istnieją) oraz dołączyć do przesyłki list z informacjami o twórcach, samym fanzinie (jak długo się ukazuje, który to numer, plany na najbliższą przyszłość itp.). Do tego należy dołączyć namiary (adres, numer telefonu, e-mail, fax), gdzie można nabyć tenże fanzin oraz jego cenę i warunki zamawiania. UWAGA: jednakże tutaj redakcja również przypomina, że nie odpowiada za ewentualne szkody wynikłe z faktu opublikowania tychże informacji. Mówiąc prościej - jeśli twórcy nie wywiążą się z np. planowego dostarczenia fanzinu na czas, bądź z jakichkolwiek powodów nie zrealizują zamówienia - w takim wypadku zapytania prosimy kierować pod adresem twórców - redakcja tylko prezentuje produkt i W ŻADNYM WYPADKU NIE ODPOWIADA za niesolidność osób tym się zajmujących. - Uwaga twórcy: dobrze się zastanówcie, zanim dostarczycie numer fanzinu do redakcji i zobowiążecie się do realizacji zamówień. Jeśli jest to Wasz pierwszy projekt i nie jesteście pewni, że dacie radę, najpierw "przetestujcie" swoje siły wydając przez jakiś czas fanzin dla swojego najbliższego grona znajomych/fanów - to dobry trening przed wypuszczeniem swojego dzieła na cały kraj. Powodzenia. Czekamy na Wasze prace! Wierzymy w Was!

Ayan

Mamy przyjemność zaprezentować pierwszy na naszych łamach fanzin - "Ayan". Właśnie ukazał się pierwszy numer i jak informują nas twórcy - pisemko będzie ukazywało się mniej więcej co dwa miesiące. Jako, że fanzin dostępny jest tylko dla klubowiczów, podajemy adres, na który należy pisać, aby zostać członkiem klubu i otrzymywać niniejszą gazetkę:

AYAN
01-125 Warszawa 102
skr.poczt.nr. 42

Składka członkowska wynosi 10 złotych i wliczony jest w nią wspomniany fanzin. Osoba zapisująca się do klubu Ayan otrzyma do wypełnienia ankietę, a także weźmie udział w losowaniu mangowych nagród. Szczegóły pod podanym adresem. Powodzenia!

Dwa słowa o fanzinie: fanzin jest czarno-biały (proszę nie sugerować się przedstawionymi tutaj kolorowymi grafikami) i został powielony na średniej jakości ksero, co oznacza, że jakość pozostawia trochę do życzenia, niemniej jednak z tekstami jest już nieco lepiej, a twórcy (The Black i Naraya'an) obiecują poprawę jakości w najbliższych numerach. Po przejrzeniu zawartości pisma doszliśmy do przekonania, że Ayan rokuje nadzieje na przyszłość, gdyż tworzący go ludzie są bardzo zaangażowani w swój projekt. Życzymy powodzenia!
Format: A5, liczba stron: 52

Anime w TV (aktualności)

Polsat/Tede
- Na falach tego kanału pojawiło się nowe anime pt. Jeździec srebrnej szabli. Niestety jest to produkcja bardzo "zamerykanizowana" i podajemy tę informację bardziej jako ciekawostkę. Ponadto należy tutaj dodać, że niektóre programy ze stacji Polsat, można oglądać również (jednocześnie) na kanale Tede. Tyczy się to również większości anime, więc miejcie oczy szeroko otwarte!

Jeździec srebrnej szabli.

Polsat2
- Calineczka, sobota, niedziela 9.50 (być może częściej).

Polonia 1
- Bia Czarodziejka (dubbing włoski), codziennie, 19.00/05.

TMT
- Przygody Pinokia, niedziela 9.50 (być może częściej).

Nasza TV
- Na tym kanale często można zobaczyć pełnometrażowe produkcje anime z lat 70-tych. Niestety, są to praktycznie zawsze wersje anglojęzyczne. Pozycje te są bardzo trudne do "namierzenia", gdyż zarówno w "programach dnia", jak i w samym źródle, nikt nie kojarzy tych filmów z Japonią. Życzymy zatem powodzenia w poszukiwaniach. ;)
- Tomek Sawyer, pn., śr., czw., 7.30 i 16.00

Mój sąsiad Totoro.

Calineczka.

Ale kino!
- Kanał filmowy "Ale Kino!" (Cyfra plus/sieci kablowe) zrobił wielką niespodziankę wszystkim fanom anime w Polsce, gdyż w czerwcu na tym kanale wyemitowano kilkakrotnie dwa film Mistrza Anime, Hayao Miyazakiego - Porco Rosso (Szkarłatny Pilot) oraz Tonari no Totoro (Mój sąsiad Totoro - patrz: bieżący numer Kawaii). Oba filmy zostały zdubbingowane na język polski (w tym pierwszy - perfekcyjnie!). Miejmy nadzieję, że stacja "Ale Kino!" pójdzie za przysłowiowym "ciosem" i zadziwi wszystkich fanów anime jeszcze niejednokrotnie. Będziemy Was na bieżąco informowali o wszystkich planach tego (i nie tylko tego:) kanału.

TV Polonia
- Kot w Butach, poniedziałek-piątek, 8.00, 16.10.

Elektroniczna Manga

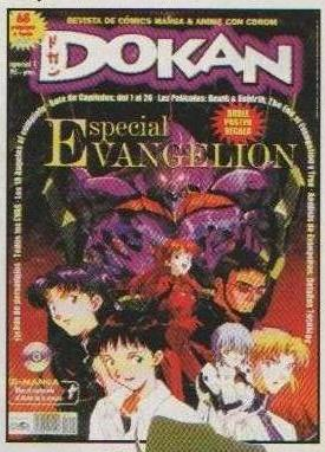
Wraz z rozwijającą się w niesamowicie szybkim tempie techniką przesyłania danych za pośrednictwem internetu, powstaje coraz więcej stron oferujących użytkownikom dostęp do każdego źródła informacji, jakie ludzkość wymyśliła - od obrazu, poprzez film, muzykę, na tekście skończywszy. Pod koniec 1999 roku korporacja o nazwie "Digital Manga", w skład której wchodzą takie potentaty jak JVC, Nihon Net Research Foundation, Tokyu Group i Monkey Punch (twórcy przygód Lupina III), uruchomi sklep internetowy, w którym każdy użytkownik będzie mógł kupić elektroniczną mangę! Mangi będą dostępne w kilku językach, a to dzięki użyciu specjalnego oprogramowania stworzonego przez JVC, będą dostępne reklamówki mang, prenumeraty oraz - drżyjcie piraci - zabezpieczenia przed kopiowaniem. W chwili otwarcia ów Cyfrowy Sklepik będzie oferował ponad 900 tytułów, których ilość urośnie do 3000 w ciągu zaledwie paru tygodni! - "Pragniemy rozprzestrzeniać mangę na całym świecie bardziej jako formę kultury, którą wychowała Japonia, a nie jako materiał dostępny tylko dla fanów" - twierdzi pan Sahara, twórca strony (http://www.emanga.com/).

Spotkanie w galerii

Zgodnie z zapowiedzią z poprzedniego numeru Kawaii, doszło do skutku spotkanie we wrocławskiej galerii Entropia. Pokaz cieszył się na tyle dużym powodzeniem (sala okazała się niestety za mała), że rozważane są już kolejne tego typu spotkania. Dla jasności przypomnę, że spotkanie odbyło się 8 i 9 czerwca i miało na celu prezentację kilku anime oraz krótką dyskusję na ten temat. Trzeba tutaj dodać, że owe spotkanie cieszyło się sporym zainteresowaniem mediów, gdyż gościliśmy dziennikarzy z prasy, radia i telewizji. Szczególną sympatię wśród widzów zdobył sobie Ninja Scroll (dystrybucja: MANTA) oraz Ghost in the Shell (dystrybucja: MANTA). Do zobaczenia na kolejnych spotkaniach!

Dokan!

Wśród różnych czasopism mangowych na świecie są lepsze i gorsze, ale są też i takie, na które warto zwrócić wyjątkową uwagę. Takim właśnie wyjątkiem jest hiszpański miesięcznik Dokan, który jest o tyle ciekawy, iż co jakiś czas wydaje numer poświęcony w całości jednemu tytułowi, a ponad to dołącza do pisma CD po brzegi wypełniony grafikami, filmikami, programami itd. - wszystko oczywiście podporządkowane tematowi przerabianemu w danym numerze. Numer który prezentujemy tutaj pochodzi z przed kilku miesięcy i w całości został poświęcony Evangelionowi. Jakość materiału wydrukowanego i wrzuconego na CD jest średnia, w porywach do dobrej i bardzo dobrej, warto zatem mieć oczy szeroko otwarte.



Nagrody ANIMAGE

Pismo ANIMAGE rozdało już nagrody rynku mangowego w Japonii za rok 1998! Oto wyniki:

Produkcje stulecia:
1. MARTIAN SUCCESSOR NADESICO (TV)
2. NEON GENESIS EVANGELION (TV)
3. SLAYERS TRY (TV)
4. SLAYERS NEXT (TV)
5. THE END OF EVANGELION (kinówka)
6. NAUSICAA OF THE VALLEY OF WIND (kinówka)
7. GUNDAM W (TV)
8. NADIA OF THE MYSTERIOUS SEAS (TV)
9. YUU YUU HAKUSHO (TV)
10. KIDO SENSHI GUNDAM (TV)

Najlepsze filmy/serie TV 1998 roku:
1. NADESICO: PRINCE OF DARKNESS (kinówka)
2. COWBOY BEBOP (TV)
3. LOST UNIVERSE (TV)
4. KARESHI KANOJO NO JIJO (TV)
5. CARD CAPTOR SAKURA (TV)
6. CYBER TEAM IN AKIHABARA (TV)
7. TRIGUN (TV)
8. SORCEROUS STABBER ORPHEN (TV)
9. SABER MARIONETTE J TO X (TV)
10. MAMOTTE SHUGOGETTEN (TV)

Najlepsze postacie żeńskie:
1. Hoshino Ruri (NADESICO)
2. Sakura (CARD CAPTOR SAKURA)
3. Kyanaru (LOST UNIVERSE)
4. Shaorin (MAMOTTE SHUGOGETTEN)
5. Faye Valentine (COWBOY BEBOP)
6. Miyazawa Yukino (KARE KANO)
7. Lina Inverse (SLAYERS GORGEOUS)
8. Lime (SABER MARIONETTE J TO X)
9. Ed (COWBOY BEBOP)
10. Utena (SHOJO KAKUMEI UTENA)

Najlepsze postacie męskie:
1. Spike Spiegel (COWBOY BEBOP)
2. Orphen (SORCEROUS STABBER ORPHEN)
3. Tenkawa Akito (NADESICO)
4. Cain (LOST UNIVERSE)
5. Vash the Stampede (TRIGUN)
6. Arima Soichiro (KARESHI KANOJO NO JIJO)
7. Edogawa Conan (MEITANTEI CONAN)
8. Himura Kenshin (RURONI KENSHIN)
9. Nicholas D. Wolford (TRIGUN)
10. Heero (GUNDAM WING – ENDLESS WALTZ)

Jaka kreska taki Esca

© Sunrise

W dwa lata po nieoficjalnych zapowiedziach Studio Sunrise ogłosiło, iż film kinowy "Tenku no Escafrone" (Vision of Escaflowne) ujrzy światło japońskich ekranów kinowych na wiosnę 2000 roku! Ta 90. minutowa produkcja ma być remakem serii telewizyjnej, odbiegając tym samym od narzuconego przez nią scenariusza oraz designu postaci. Dzięki wzmożonej pracy ekip z BONES (studio założone przez byłego reżysera w Studio Sunrise - Minami Masahiko) oraz Sunrise, na plan produkcyjny powróci team, dzięki któremu seria telewizyjna Escaflowne była niezapomnianym przeżyciem dla niejednego z nas. Powrócą więc współtwórca Shoji Kawamori (Macross), reżyserka Akane Kazuki (Gundam 0083: Stardust Memory) oraz chara designer, twórca wspaniałej animacji do "X - the Movie" - Yuuki Nobuteru. Scenariusz powstał dzięki wspólnej pracy Akane Kazuki oraz Yamaguchi Ryoty (Cowboy Bebop), natomiast muzykę napisze genialna Kanno Yoko (Macross Plus, Cowboy Bebop). Już mi ślinka cieknie na samo słowo "Esca - the Movie".

Gunszmity na ekranie!

© Kenichi Sonoda/Kodansha/AD Vision

Dwie zabójczo piękne i niebezpieczne panieny z Chicago - Rally i Minnie - zaliczą pod koniec tego roku niespodziewany wjazd na duży ekran i to nie jako anime, ale jako film fabularny! Producent Ben Myron poinformował wytwórnię Comics2Film o zatrudnieniu Kari Skogland w roli scenarzystki/reżysera do filmu kinowego "Gunsmith Cats"! Kari zauroczyła Bena swoją reżyserią w "Five Men with Guns" (Pięciu ludzi ze spluwami), a także reżyserią serii telewizyjnej bazującej na filmie "Kruk" (z nieżyjącym już Brandonem Lee) oraz Nikita. Ben Myron znany jest głównie jako producent serialu o superbohaterze "Flashu Gordonie". Mam tylko nadzieję, że nie każą Rally nosić takiego stroju jak miał Flash i latać po mieście.;) Casting nadal trwa...

G-SAVIOUR podwójnie!

© Yoshikazu Yasuhiko/Sunrise/Bandai

Premiera "G-SAVIOUR", specjalnego krótkometrażu zainspirowanego serią telewizyjną "Gundama", nastąpiła równocześnie w Japonii i w USA! Podwójny pokaz był pierwszą charytatywną premierą w dwóch krajach. Premiera w Japonii zainaugurowała Amerykański Festiwal Krótkich Metraży w Okinawie (Okinama American Short Shorts Festival) 18. czerwca. Dochód z projekcji przeznaczony został dla organizacji UNICEF, Okinawa Amerasian School oraz Spielbergowskiej Starbright Foundation. Sunrise nakręcił ten fabularny metraż przy pomocy studia Digital Muse zajmującego się grafiką komputerową oraz grupy Polestar z Ameryki Północnej. Trzy lata temu twórcy wypuścili reklamówkę filmu oraz urządzili kilkuminutowy kinowy pokaz przy zeszłorocznej premierze "Gundam The Movie". Główny wątek rozgrywa się w kilka dekad po GundamV, w 0223 wieku kosmicznym (Universal Century), a producent Inoue Kouichi ("Memories") promuje ten specjalny metraż jako "całkowicie nową opowieść ze świata Gundama".

© Mikimoto

Pioneer z Platyny

© Big West

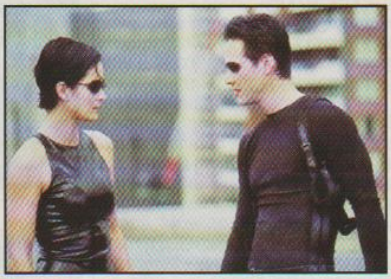
Platinum Entertainment, Inc. oraz Pioneer Entertainment (USA) ogłosili plany stworzenia "Animetronic", serii unikalnych dysków DVD zawierających klipy muzyczne najsławniejszych twórców muzyki elektronicznej (wśród nich Daisuke Hinata - nominowany do nagrody Grammy, czy też Mariner - jeden z najbardziej kontrowersyjnych DJów) podłożone do klipów video z anime! Umowa między dwoma potentatami została podpisana na Winter Music Conference w Miami przez Steve'a Devicka (przedstawiciel Platinum) oraz Yosuke Kobayashiego (szef Pioneera). - "Zadaniem nowej technologii jest ukazanie nowych tytułów z Pioneera szerszej publiczności", twierdzi Kobayashi, dodając iż "to przedsięwzięcie może w przyszłości zaowocować bliższą współpracą obu firm". Każda płytka DVD zawierała będzie kilkanaście klipów muzycznych najwyższej jakości, komentarz twórców oraz wywiady z nimi. Całość nagrana zostanie w studiu Pioneera, w cyfrowym standardzie "Dolby Digital" 5.1 (AC-3). W przyszłości planuje się również wypuszczenie videoklipów na kasetach video.

La, la, laputa...

© Ghibli

Jo Hisaishi, twórca muzyki do "Tenku no Shiroo no Laputa", potwierdził, iż ścieżka dźwiękowa do amerykańskiego wydania tego tytułu nagrana zostanie w filharmonii w Seattle, w połowie maja. Od dawna krążą plotki, iż ścieżki dźwiękowe nagrywane przez orkiestry z Seattle są bardzo niskich lotów, nie tyle jeżeli chodzi o jakość, co o samo wykonanie utworów (chociażby ścieżka filmu "Die Hard 3")! Ponieważ Laputa jest wydaniem WYŁĄCZNIE kasetowym, nie ma funduszy na nagranie ścieżki np. w Londyńskiej Orkiestrze Symfonicznej. Fani lamentują, muzycy zacierają ręce, a Hisaishi wierzy, że nie będzie tak źle. Tak czy inaczej, premiera video "Castle in the Sky" przewidziana jest na późną jesień 1999 roku.

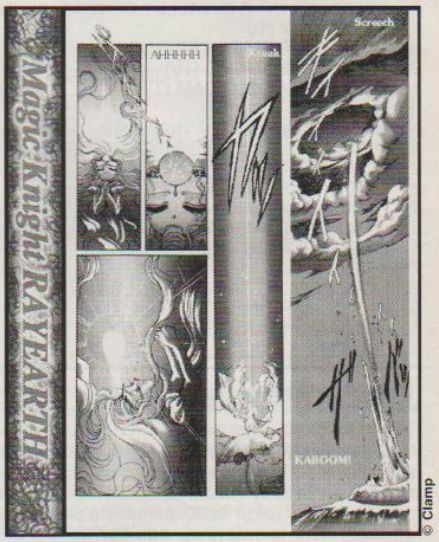
Matrix!



© Warner Bros

Co byście zrobili, gdyby nagle się okazało, że cały świat wokół Was - ludzie, ulice, Wasze wspomnienia, wszystko to jest jedną wielką złudą? Snem? Zostało zaprogramowane, a Wy wraz z całą ludzkością, podłączeni do sieci, śnicie jeden sen? Taki oto klasyczny i niezwykle fascynujący temat porusza najnowszy hit kinowy pt. "The Matrix", który ponoć (jak głoszą niektóre źródła) pobił oglądalnością nawet pierwszą część Star Wars! A dlaczego o tym piszemy? Ano dlatego, że w skład zespołu pracującego nad tym projektem wszedł niejaki Steve Courtley - specjalista od efektów specjalnych, pracujący m.in. przy filmach z Jackie Chanem, a ponad to Steve jest fanem mangi! Jak można przeczytać w przeprowadzonym z nim wywiadzie - Steve starał się przenieść wiele elementów anime na plan filmu. Chodzi tu przede wszystkim o prace kamery, charakterystyczne dla anime ujęcia i poruszanie się postaci w pewnych sytuacjach. Hmm... sympatyczne, nieprawdaż? Jeśli chcecie dowiedzieć się więcej na temat tego filmu, zerknijcie na adres: http://www.whatisthematrix.com. A Steve`a gorąco pozdrawiamy!

Powrót magicznych wojowniczek!



© Clamp

Najbardziej oczekiwany tytuł anime amerykańskiego dystrybutora Anime-Works, "Magic Knights Rayearth", ujrzy światło dzienne między wrześniem, a listopadem 1999 roku. Seria wypuszczona zostanie w wersji z napisami, jak i dubbingowanej równocześnie. Pierwszy sezon serii ukaże się na pięciu kasetach (po cztery odcinki na jednej!!!) w cenie $24.95 (98zł) za sztukę!!! Wkrótce też wypuszczona zostanie wersja BOX, której cena będzie wynosić $99.95 (394zł)! Firma przedstawiła również plany odnośnie wydania obu wersji na DVD, jednak na przeszkodzie stoi na razie brak osprzętowania do produkcji kopii wyższych niż klasa VHS. O postępach będziemy informowali Was na bieżąco.

Powolna księżniczka

© Ghibli

Miramax ogłosił, iż kinowe wydanie dubbingowanej "Mononoke Hime", zostanie opóźnione do 29 października! Szefostwo nie podało konkretnych powodów przełożenia premiery tego dzieła sztuki ze Studia Ghibli, poinformowało jednak o pewnych opóźnieniach związanych z samą produkcją amerykańskiej wersji filmu. Wielu fanów odetchnęło jednak z ulgą. Ich obawy co do przyćmienia premiery Mononoke przez nowy film z serii "Star Wars 1", okazują się więc teraz bezpodstawne. Inni podważali profesjonalizm Miramaxu, który do tej pory nie wypuścił nawet kinowej reklamówki Mononoke, jednak i Ci mogą już spać spokojnie, wiedząc iż Miramax traktuje to wydanie bardzo poważnie. W wyniku przełożenia premiery przesunięto również otwarcie galerii Studia Ghibli w jednym z największych muzeów - "Modern Museum of Art" w Nowym Jorku - na wrzesień 1999. I inne informacje dotyczące filmów z tej wytwórni: podano już oficjalny hiszpański tytuł dla "Kiki Delivery Service" - "Nicky: La Aprendiz de Bruja" (Nicky: Młoda czarownica). Imię Kiki zostało zmienione na Nicky z prostego powodu - po hiszpańsku (tylko w Hiszpanii) "kiki" oznacza "uprawiać seks", tytuł wskazywałby więc na to, iż Kiki prowadzi hmm... salon masażu (?;) z dostawą do domu ^__^.' Lecz to nie koniec problemów Miyazakiego z hiszpańskimi wydaniami. Jego "Laputa - Castle in the Sky" została zmieniona na "Castle in the Sky", gdyż słowo "La Puta" oznacza w slangu hiszpańskim prostytutkę! No i co Wy na to?

Pokemon sprasowany!

© Toshihiro Ono

W swojej comiesięcznej konferencji prasowej Viz Comm. ogłosił, iż manga "Pocket Monster" zostanie wydana w formie kompilacji (zawierającej cztery wydane do tej pory numery zeszytowe) już w wakacje! "The Electric Tale of Pikachu" zawierać będzie wszystkie oryginalne okładki zeszytowe w kolorze, będzie miała 164 strony, a jej koszt wynosić będzie $12.95 (około 51zł). Sama manga, rysowana przez Toshihiro Ono, sprzedała się w rekordowej ilości 100'000 egzemplarzy w pięciu dodrukach, stając się najlepiej sprzedającym czarno-białym komiksem w Ameryce.

Sadamoto dla elity?

© Gainax

Jeden z najlepszych, najbardziej genialnych chara designerów na świecie (sorki, nie mogłem się powstrzymać :D), Sadamoto Yoshiyuki (Nadia, Wings of Honneamise, Evangelion) wraz z koncernem Kadokawa Shoten, zamierza wypuścić pod koniec sierpnia w limitowanej ilości artbook! "Sadamoto Yoshiyuki Art Collection - Der Mond", bo tak owa perełka ma się nazywać, zawierać będzie ponad 70 rysunków, a wśród nich nigdzie niepublikowane ilustracje z Nadii oraz Evangeliona (!!!), materiały promocyjne fabularnego filmu "Love & Pop", gry komputerowej "Fatal Fury 2" (Garo Densetsu2) oraz jednego z albumów Erica Claptona, który Yoshiyuki ilustrował. Ponadto album zawierał będzie reprodukcje oryginalnych szkiców mistrza, specjalny plakat oraz srebrne pudełko na te arty. Sam artbook, który kosztuje 13000 Yenów (430 zł!!!), został ograniczony TYLKO dla osób, które zamówią go przed 31 maja :(((sniff, sniff... było minęło. Na pocieszenie powiemy jednak, iż jego normalna edycja ukaże się w październiku i mimo, iż nie będzie zawierać tych wszystkich smacznych dodatków, to będzie godna polecenia!

- Sadamoto wznowił również prace nad mangą Evangeliona dla miesięcznika Monthly Shonen Ace po prawie rocznej przerwie!!! 26. maja ukazał się już najnowszy numer magazynu! Oznacza to, iż piąta część mangi ujrzy światło dzienne tuż po wakacjach!!!

Usagi pionierką?

© Naoko Takeuchi/Kodansha/Toei Animation

Moon Pałaaaa! Meeeejk! App! Pioneer LDCA (USA) ogłosił niedawno, iż zamierza wydać wszystkie filmy z "różowej serii" na kasetach video! Światło dzienne ujrzą "SMR the Movie", "SMS the Movie" oraz "SMSS the Movie", które firma wypuści w wersjach DUB jak i SUB oraz na popularnych ostatnio krążkach DVD! Obsada aktorska pozostanie taka sama jak wersji rozprowadzanej parę lat temu przez firmę DIC (fuj !!! oni chyba nie wiedzą co robią!), natomiast pierwsza część ujrzy światło dzienne już pod koniec sierpnia! Po co ja to w ogóle piszę? Ludzie! Po raz pierwszy POLSKA PREMIERA wyprzedziła AMERYKAŃSKA! I to o kilka miesięcy!!! Przyszłość anime w naszym kraju widzę więc baaaardzo-oo.... różowo.;)

Manga manga - pobudka!

© Bandai Visual

Jeden z największych potentatów rynku mangowego, korporacja Manga Entertainment, po raz kolejny zawaliła sprawę. Po raz n-ty przesunięta została premiera "Wings of Honneamise" na DVD oraz "Lupin III - Castle of Cagliostro" z 29 czerwca na... 31 sierpnia!!! Powiedzcie mi, jak to się dzieje, że małe firmy, takie jak CPM (Central Park Media) są w stanie wydać po kilka wysokiej jakości płytek DVD w miesiącu, a wielki potentat rynkowy, mający ogromne zaplecze zarówno finansowe jak i robotnicze, nie potrafi wypuścić porządnej płytki przez cały rok? Ich ostatni release "Ghost in the Shell", pomimo dobrej jakości obrazu, nie może nawet poszczycić się dodatkowymi "bajerami" w stylu dźwięku AC-3, a wersja cyfrowa "Ninja Scroll" ma źle obrobioną ścieżkę dźwiękową, o koszmarnym obrazie już nie wspomnę?!?!? A jak to się dzieje, że Pioneer jest w stanie wypuścić megapack Tenchi Muyo Ultimate Edition, z niesamowitej jakości obrazem, dźwiękiem oraz masą doskonałych dodatków, o 420. minutach filmu nie wspomnę? No cóż, pożyjemy, zobaczymy...

W WIELKIM SKRÓCIE

- Najlepiej schodzące komiksy, to: 1."Itazura na Kiss" (Shueisha), 2."Basara" (Shogakukan), 3."Soten Koro" (Kodansha), 4."Ghost Sweeper Mikami" (Shogakukan), 5."Hanazakari no Kimitachie" (Hakusensha), 6."Oishinbo" (Shogakukan) oraz "To Heart" (Mediaworks).
- Najlepiej sprzedające się pozycje video w Japonii, to: film "Anastazja"! (FOX Video) w wersji japońskiej. Tuż za nim ten sam film, tylko w wersji angielskiej. "Gundam MS08Platoon" dopiero na miejscu 4., za nim "Pokemon", "Cowboy Bebop" (piąty sezon) i "Ruroh ni Kenshin" (memory 2).
- Najlepiej sprzedają się następujące LaserDyski: "Gundam MS08Platoon" (13'369 sprzedanych egzemplarzy!), na drugim "Card Captor SAKURA", później "Cowboy Bebop" (piąty sezon), "Spriggan", "Slayers Gorgeus" (czwarty film kinowy), "Outlaw Star", miejsce7 "Kareshi Kanojo no Jijou", a na szarym końcu "Gasaraki" (2'800 sprzedanych LDków).
- MGM odnowiła prawa do mega klasyka anime - Akira! Rozchodząca się od jakiegoś czasu plotka o utraceniu praw do tego filmu została zdementowana (dzięki dla DVDFile.com !), a szefostwo MGM zamierza wypuścić film w odnowionej wersji cyfrowej na DVD. Tym samym nikt nie może bez zgody MGM wyświetlać, ani rozpowszechniać tego filmu na terenie USA.
- Mixx Entertainment ogłosił, iż zmienia nazwę swojego sławnego pisemka "MixxZine" na "Tokyo-Pop"! Pismo będzie współpracowało ze stroną internetową TokyoPop, a tematem przewodnim nowego numeru będzie "Card Captor Sakura" (jedno z fav. anime Mr.Roota ^ ^).
- Szkoła Sztuki Wizualnej na Manhattanie otworzyła niedawno warsztaty anime! Kurs, który nazywa się "Japanese Animation - History and Style", prowadzi Briana Camp, doświadczony publicysta i autorka wielu felietonów nt. anime w pismach amerykańskich. Brian skupi się głównie na wczesnych dziełach Osamu Tezuki (lata '60) oraz space operach lat '70 w odniesieniu do nowoczesnych trendów. Dziesięciosesyjny kurs rozpoczął się 2 czerwca o 18. Jeżeli chcecie uzyskać więcej informacji (no co, może ktoś ma ciocię w USA:), dzwońcie pod (212) 592-2050.
- Wyszedł już siódmy numer jedynego angielskiego magazynu poświęconego mandze i anime - "MangaMax". Na okładce oczywiście hit sezonu - "Perfect Blue", a w numerze m.in. Dirty Pair, Parasite Eve, The Water Margin, Fake plus newsy i stałe działy.
- Japońskie Ministerstwo Łączności i Telekomunikacji oznajmiło, iż między sierpniem 1999, a grudniem 2000 roku dostępny będzie pamiątkowy znaczek pocztowy z "Mononoke Hime", wydany jako część kolekcji "Symbole Japonii XX wieku"!!!
- Pioneer LDCA ogłosił również, iż w najbliższym czasie wyda trzeci (i ostatni) film kinowy Tenchiego - "Tenchi Muyo in Love2" - w USA pod roboczą nazwą "Tenchi Forever" zarówno na VHS jak i na DVD!
- Dan Snyder, fan mangi i anime z San Francisco, na poważnie zabrał się za krótkometrażowy film dotyczący fanów w USA! Obsada filmu, który ma być stworzony w konwencji Gainaxowego "Otaku no Video", wciąż jest nieznana. Więcej info można uzyskać bezpośrednio u Dana (e-mail: dsnydder@gunnm-seraphim.org).
- Jest nadzieja na amerykańskie wydanie "Legend of Galactic Heroes". Tokuma Shoten zrobiła dubbing dwóch pierwszych odcinków (eee... bez komentarza), które zamierza pokazać na panelu na AnimeExpo'99. Producenci z niecierpliwością czekają na reakcje fanów...
- Jeśli szukacie mangi na CD, znajdziecie ją w dwumiesięczniku "PC Shareware"!

PenPen Playboyem?

Hehehe, sorry ale nadal nie mogę przestać się śmiać. :) Na ostatnim AnimeCentral '99 podczas maskarady wystąpił gość przebrany za PenPena. Niby nic nadzwyczajnego, gdyby nie natychmiastowa reakcja Amandy Winn Lee, głównej

amerykańskiej seiyuu firmy ADVision (w Evangelionie grała Rei-chan ^__^)! Amanda wyskoczyła na scenę, zdjęła koszulkę i zaczęła tańczyć z PenPenem!!! Do tej pory nie lubiłem Amandy właśnie za jej rolę Rei, ale... eheh, chyba ją polubię:) (wy pewnie też ^__^).

ROZWIĄZANIE KONKURSU KAPITANA TSUBASY!

Zgodnie z oczekiwaniami, konkurs "Kapitan Tsubasa" rozłożył większą część Czytelników na łopatki. No, chyba że: nie lubicie Tsubasy, znajdowaliście się w potwornym stresie przed końcem roku, ewentualnie sesją, bądź też macie w poważaniu sporty, w których dwudziestu dwóch mięśniaków ugania się za skórzaną kulą. Tak czy inaczej, nadszedł czas szczęśliwego rozwiązania.
Odpowiedzi przyszło dokładnie 30 (słownie: trzydzieści)! Dodajmy - różnych odpowiedzi. Kontrowersje budził zarówno wynik meczu Hiszpania - Japonia, jak i nazwisko Polaka grającego swego czasu w J-League. O ile rozmiary zwycięstwa Hiszpanów nie podlegały dla Was dyskusji (z tym, że 50% osób sugerowało, jakoby Helweci zakończyli spotkanie wynikiem 4:1), o tyle wśród futbolistów podawaliście: Jerzego Brzęczka, Jana Furtoka i Marka Świerczewskiego (starszego brata Piotra).
Prawidłowe odpowiedzi to:
1. W finale dwunastych Młodzieżowych Mistrzostw Świata w Nigerii, odbywających się pomiędzy 3 a 24 kwietnia 1999 roku, zwyciężyła Hiszpania pokonując 4:0 Japonię. Bramki: Saludes Barkero (5 min.), Pablo Gonzales (14 i 30 min.) i Gabriel Garcia de la Torre (51 min.).
2. Były gracz GKS Katowice i obecny reprezentant Polski, który grał w J-League, to Piotr Świerczewski. Reprezentował barwy klubu Gamba Osaka.
Zwycięzcą konkursu "Captain Tsubasa" został Konrad Potasiak z Sędziejowic. Gratulujemy! Nagrodę przyślemy super szybką, pneumatyczną pocztą. Dobra, upały dają mi się już we znaki.
Zanim jednak na dobre pójdę na zasłużone wakacje - mała errata. Pośpiech sprawił, że wdarł się (nie taki mały) błąd do części artykułu poświęconego Tsubasie. Oczywiście, że nie Genzo Wakabayashi, lecz Kojiro Hyuga wystąpił w barwach Toho! Mea Culpa. Kolejny błąd był już konsekwencją poprzedniego, gdyż Tsubasa właśnie z Hyugą spotkał się w finałowym meczu Nankatsu-Toho. Pozdrowienia dla super czujnej fanki, Hazuki.

Planning Konwentów (30 czerwiec 1999)

- **COSMIC MANGA 2** - 24-25 lipiec, Wieniawa. Kontakt: Przemek Strzelczyk, tel. (048) 757-111 wew.93
- **FIRST IMPAKT** (mangowy konwent Evangelionowy) - 14-15 sierpień, Włocławek, hala sportowa OsiR (ul. Chopina 10/12 przy głównej trasie przelotowej E75), Włocławek, cena wejściówki ok. 20zł, liczba miejsc - 1000!. Kontakt: Robin, tel. (054) 2343978, 0604-136-551, http://banzai.wwi.pl - W planach: czwarty film kinowy EVA - "Revival of EVANGELION" w wersji z polskimi napisami (!!!), "Saber Marionette J" w polskiej wersji, "Slayers Special 1,2" w polskiej wersji, mega hit "PERFECT BLUE" (recenzja w tym numerze!!!) z angielskimi napisami, najnowszą serię z Gainaxu - "Kareshi Kanojo no Jijo" z angielskimi napisami oraz masę innych super nowości! Ponadto Maskarada, Konkursy, Karaoke, Stoiska (JPF, RAR, Planet Manga...), Galeria, Konferencja. Konwentowi patronuje magazyn "Kawaii", wydawnictwo "JPF", firma "Planet Manga" oraz redakcja "Radia Banzai!"!
- **ŚWIAT MANGI** 5 - 28-29 sierpień, Gdynia - YMCA. Wstęp od lat 16. Obowiązkowa rejestracja. Kontakt: Demonek (Tomek), tel. (058) 671-62-50 (ten kontakt tylko w lipcu), 0602 66-24-09 (prosić Włodka), 0501 17-84-95 (prosić Sławka), e-mail: teclis@box43.gnet.pl (rejestracja), WWW: http://www.gdynia.ids.pl/~gabriel/ - W planach: projekcje anime, cosplay, stoiska.
- **ASUCON 2** - 25 września (10-20 - możliwość przedłużenia imprezy o całą noc), miejsce: Zakładowy Dom Kultury KWK "Murcki", ul. Boya Żeleńskiego 83, Katowice-Kostuchna. Kontakt, informacja: Śląski Klub Fantastyki, email: skf@skf.w.pl, tel 253-98-04, (soboty 10-15, wtorki 17-20). Prosić "Coacha" lub "Jockera".

"MANGAZYN - miesięcznik"

Jak donoszą nasi korespondenci, w maju bieżącego roku polski rynek wydawniczy wzbogacił się o czasopismo podejmujące trudny temat szeroko pojętej kultury japońskiej. "MANGAZYN - miesięcznik", bo o nim właśnie mowa, to profesjonalnie zredagowany czarno-biały pro-zine, o zmiennej objętości, drukowany techniką offsetową, co sprawia, że ilustracje, mimo braku kolorów, wyglądają wprost wyśmienicie (no, chyba że drukarnia nawali...) Mniejsza zresztą o wygląd, najważniejsze są treści.

Swą zawartością rzeczony "MANGAZYN - miesięcznik" obala błędną opinię, że kultura Japonii to sprawa małej grupy najbardziej zatwardziałych fanów. Nie, nie... W miesięczniku, prócz dobrze znanych nazwisk korespondentów "Kawaii" - Tomka "Mr. Gato" Gawrońskiego i Witolda Nowakowskiego - znajdziecie całkiem nowe: Marty Trojanowskiej, Szymona Kossaka, Włodzimierza Tatuchy i Eweliny Jamki. Jeśli zaś chodzi o zdjęcia, redakcja "MANGAZYNU" korzysta wyłącznie z materiałów własnych. Takiej jak tu Japonii, nigdzie nie znajdziecie.

Przed wakacjami ukazały się dwa numery miesięcznika: czerwcowy (1/1999) i "na lato" (2-3/1999). Opisana w nich jest Japonia od kuchni, najpopularniejsze sierpniowe festiwale mangi, dwugłos o spiekocie w Kraju Palącego Słońca (tak, tak... piszemy te słowa w lipcu, a w redakcji panuje skwar jak w Tokio). Mniej wtajemniczeni dowiedzą się wszystkiego o komiksach dla dziewcząt (shojo).

"MANGAZYN - miesięcznik" można kupić bezpośrednio u Kerosa, w Sklepie Japońskim MANGAZYN, ul. Wokalna 8, 02-787 Warszawa (obok stacji metra Ursynów), lub też za pobraniem pocztowym (płatne przy odbiorze). W drugim przypadku wystarczy zatelefonować pod numer: (022) 648-40-53 i złożyć zamówienie. Odpowiedzi na wszelkie pytania szukajcie dzwoniąc bezpośrednio do sklepu lub też pisząc na adres internetowy: mangazyn@integraal.com.pl.

[MUF]

tytuł: MANGAZYN MIESIĘCZNIK
numery: 1/1999 i 2-3/1999
cena: 2,50 PLN / numer
liczba stron: 8 (nr 1) i 12 (nr. 2-3)
wydawca: Integraal Multimedia s.c.
strona www (w budowie): http://www.inetgraal.com.pl

PLANY WYDAWNICZE [USA]:

- AnimeVillage przymierza się do zakupu praw do filmu kinowego "Tenku no Escaflowne" na Północną Amerykę i Europę!
- Wydanie "Urotsuokidoji" firmy Central Park Media na DVD nie będzie zawierało podpisów w żadnym języku (jako, że żadne wydanie na świecie nie zawierało napisów), jednak na płycie znajdą się obie ścieżki dźwiękowe (angielska i japońska). Fani napisów będą musieli wytrwale czekać na pojawienie się wersji specjalnej całego zestawu... kiedy to nastąpi? Tego nawet u szefostwa się nie dowiemy.
- Wiecie co mają ze sobą wspólnego ADVision, Viz Comm. i Central Park Media? Nic. No, bynajmniej do niedawna. Wszystkie firmy zamierzają bowiem wypuszczać serie telewizyjne po 4 odcinki na kasecie! ADV zamierza w ten sposób pokazać "Nadię" oraz "Bubblegum Crisis TV", Viz swojego "Maison Ikkoku" z napisami, a CPM "Record of Lodoss War TV"!!! AnimeVillage stanowczo zaprzecza, jakoby i oni mieli ulec temu trendowi... Oby nie ocknęli się z ręką w nocniku.;)
- Manga Entertainment wzięła się ostro za rynek mangowy. Pomimo, iż nadal zalegają z terminarzem, zakupili już prawa do wydania DVD i VHS "X - the Movie"! Cały film ma się ukazać we wrześniu, niemniej jednak daję firmie dwa miesiące poślizgu... w końcu przydomek "ślimak" na zawsze już wszedł do tej "mangowej rozrywki" z Anglii.;)
- ADVFilms (ADVision USA) przedstawił na ostatnim konwencie A-kon'99 swoją pełną listę filmów, które firma zamierza wydać w przeciągu następnego roku. Lista jest baaardzo zróżnicowana i długa, a znajdują się na niej: Lost Universe TV (z Megumi Hayashibarą jako główną seiyuu), Master Mosquiton (OAV oraz TV), Compiler, Sonic the Hedgehog (jedynie seria OAV, która nie ma nic wspólnego z serią TV), Galaxy Fraulein Yuna Returns (bardzo ładnie rysowana), Dragoon (nie mylcie tego z Panzer Dragoon), Variable Geo, Powerdolls II, Ninja Ressurection II (to nie jest sequel do Ninja Scroll!), Tattoon Master, The Samurai, Original Dirty Pair OAV (seria TV zapewne w przyszłości), drugi special Slayers oraz dwa kolejne filmy kinowe (Return i Great), Queen Emeraldas, BurnUp! Excess (seria telewizyjna bazująca na BurnUpW), Sorcerer Hunters (w środowisku fanowskim znane też jako Bakuretsu Hunters), Those Who Hunt Elves, City Hunter TV (zamierzają wypuścić całą, 140 odcinkową serię!!! - plus wypuszczony parę dni temu special "Goodbye My Sweetheart"), Bubblegum Crisis 2040 (seria TV), Martian Successor Nadesico, Nadia - The Secret of Blue Water (dopiero w 2000 roku), Princess Nine, Sakura Diaries, ADPolice TV (ADV sponsorowało całą produkcję), Gasaraki (wielki hicior z gatunku SF), Generator Gawl, Spriggan (ich nowy kinowy release), Those Who Hunt Elves II (wypuszczone jako części 7-12 pierwszej serii), Can-Can Bunny oraz więcej Shuten Doji. Ufff... to teraz napad na bank.
- Szefostwo ADVFilms ogłosiło również, iż firma pracuje nad wydaniem DVD Evangeliona, jednak na pytanie o szczegóły gość uśmiechnął się ironicznie... to chyba znaczy, że dysk ujrzy światło dzienne jeszcze w tym roku.
- Viz Communications miał natomiast złą wiadomość dla fanów "Maison Ikkoku". Dubbingowana wersja ich produktu sprzedała się w tak opłakanej ilości egzemplarzy, iż Viz od razu zrezygnował z tego wydania (szczerze mówiąc - też bym nie kupił ^_^). Firma zamierza wypuścić wersję z napisami jak tylko odnowi kontrakt z dystrybutorem (prawdopodobnie na jednej kasecie znajdą się po 4 odcinki!).
- Viz znany jest jednak ze swojej komiksowej branży, na której oczywiście rządzą w tym momencie z piątą serią (z siedmiu) Ranmy 1/2 zatytułowaną "Martial Mayhem" oraz "Pokemon". Na horyzoncie pojawiły się jednak problemy z wielkim hitem "ShinSeiki Evangelion" (Neon Genesis Evangelion), ponieważ Sadamoto Yoshiyuki dopiero niedawno powrócił do kończenia mangi w miesięczniku Shonen Ace A, a ponieważ Viz nie może dostać materiałów zanim w Japonii nie ukaże się piąta kompilacja - panowie zostali na lodzie...
- Pioneer LDCA uprzedził Viza w ich wydaniu "Please Save My Earth" ogłaszając, iż zakupione zostały przez nich prawa do wersji DVD tej wspaniałej serii! W przeciwieństwie do Viza, Pioneer ma zamiar wypuścić PSME w wersji z napisami, jednak wszystko zależy tylko i wyłącznie od odezwy fanów! Piszcie więc do gości, bo "najpierw USA, ale później i Europa ^_^". Pioneer ogłosił również, iż zamierza pociągnąć linię DVD seriami "Ranma 1/2" OAV, "Fatal Fury" OAV i... tam tatataam - "VideoGirl Ai"!!!
- AnimeVillage ogłosiło wydanie "Cowboy Bebopa" TV, serię OAV "Blue Submarine #6" oraz więcej filmów w wersji dubbingowanej w najbliższej przyszłości.
- Central Park Media potwierdziła wydania "Midnight Panther" OAV (współtworzyli tą produkcję), "Record of Lodoss War" TV (dubbing zlecono firmie TAJ Productions... ugh!), Garzey's Wing, "Maze" TV i OAV, Ogenki Clinic oraz specjalny box "Urotsukidoji DVD" (najbardziej ekstrawaganckie wydanie CPM!). Szefowie oznajmili, iż saga Black Rose bardzo popularnej serii "Revolutionary Girl UTENA" jeszcze nie ma swojego domu w CPM - pertraktacje nadal trwają.
- Pioneer LDCA zamierza wypuścić "Złotą kolekcję DVD"! Wśród odnowionych tytułów znajdą się takie klasyki, jak "Kishin Heidan", czy "Moldiver"!
- AnimEigo jest właśnie w trakcie rozmów, których celem jest wykupienie praw do serii "You're Under Arrest TV" na rynek amerykański!!! Seria jest moim zdaniem o wiele lepsza niż jej OAVkowy odpowiednik (przede wszystkim ma więcej humoru), a trafić miałaby na półki sklepowe jako VHS i DVD... o LD na razie nic nie wiadomo.
- ADVision zakupiło prawa do "NukuNuku TV"! Seria zawita do Ameryki dopiero w 2000 roku, jednak już teraz fani spekulują nad powodzeniem "nieudanej" następczyni OAV...
- ADVision ogłosiło, iż ich wydanie anime "Sonic The Hedgehog" na VHS i DVD nastąpi równolegle z amerykańską premierą super konsoli Segi "Dreamcast" (7 wrzesień 1999r). Ciekawe, czy też będzie 128 bitowy. :D
- ADVision ogłosiło również, iż wydania cyfrowe (na DVD) "Legend of Crystania" i "Slayers The movie" zostały wstrzymane z powodu opóźnień produkcyjnych aż do odwołania...
- Viz Comm., lecąc na super popularności Pokemona, zamierza wydawać comiesięczną mangę "Pokemon Adventure" (jej fabuła będzie bardzo zbliżona do gry z Gameboya), wodoodporne książeczki dla dzieci (cztery po 18 stron każda), książkę "Pokemon Origami" oraz "Gry z Pikachu".
- Viz ogłosił także, iż wyda animowaną wersję jednego z lepszych chińskich filmów - "Chinese Ghost Story" - robioną przy udziale ekipy japońskiej i chińskiej; nowe kompilacje mang "Steam Detectives", "Night Warriors" oraz "No Need For Tenchi!", a także pierwsze zeszyty nowej serii "Ranma 1/2" (to już czwarta seria!), zatytułowanej "Martial Mayhem". Pierwszy zeszyt będzie nosił tytuł "Buns of Steel" i ujrzy światło dzienne we wrześniu! Tego nie można przegapić!
- AnimEigo odgraża się też, że ich drugi Box z "Kimagure Orange Road TV" na dniach ujrzy światło dzienne w wersji VHS, a wersja na LaserDyskach w dwa tygodnie później.
- Image Entertainment podało nowe daty premiery wersji DVD "Project A-ko" (yeeesssss!!!) oraz "Voltage Fighter Gowkaiser". Rudowłosa piękność A-ko ujrzy świat ludzki 8 lipca.

PLANY WYDAWNICZE [EUROPA]:

Manga Video (Manga Ent.) potwierdziła plany co do wydawania swoich starych przebojów na płytkach DVD. Jako pierwsze ukażą się... uwaga ... Ghost in the Shell i Ninja Scroll!!!! Oba tytuły dostępne już w czerwcu w cenie 15.99BP (około 100zł). Jeżeli ten eksperyment wypali, możemy się spodziewać wydania kolejnych! Tym bardziej, że sprzedaż czytników DVD w UK wynosi już ponad 50'000!!!

You're Under Arrest!

© Kodansha/ Bandai Visual/ Marubeni

Nie pracują w FBI. Nie są komandosami, ani twardzielami z wydziału zabójstw. Główne bohaterki naszej opowieści, to dwie urocze dziewczyny z drogówki... Co prawda nie ratują porwanych sierot i nie stawiają czoła rewolwerowcom, ale i tak mają pełne ręce roboty. Jakie kłopoty może napotkać policjant zajmujący się ruchem ulicznym? Wbrew pozorom całe mnóstwo, nawet jeśli pominiemy słynne tokijskie korki. Ot na przykład piraci drogowi, maraton komplikujący życie kierowców, chora kotka wymagająca pomocy weterynarza, czy też natrętne dzieciaki z pobliskiej podstawówki, które ciągle łażą za policjantami. Nie brakuje także problemów osobistych...

Piękny letni poranek w jednej ze spokojniejszych dzielnic Tokio. Słońce świeci, ptaszki ćwierkają, żyć nie umierać. Lecz któż tak pruje ulicą na swoim małym motorku, łamiąc wszelkie możliwe zasady ruchu drogowego? To Natsumi Tsujimoto spieszy się do nowej pracy... w policji. Co to ma znaczyć, czyżby stróże prawa sami nie musieli go przestrzegać?! Do czorta z zasadami, nie można przecież spóźnić się w pierwszym dniu pracy!

Natsumi ma jednak wyjątkowego pecha. Wypada zza zakrętu... niemal prosto na radiowóz. Szybka decyzja, gwałtowny skręt... i gaz do dechy!!! Młoda funkcjonariuszka jest prawdziwą profesjonalistką, jeśli chodzi o jazdę na motorze. Tym razem trafiła jednak na godnego przeciwnika - nie tak łatwo zgubić Miyuki Kobayaka-

wę, miłośniczkę motoryzacji i asa kierownicy. Rozpoczyna się pościg. Natsumi nie wie jeszcze najgorszego - policjantka, której właśnie gra na nerwach, została wyznaczona na jej partnerkę. Niezły początek pracy, nieprawdaż...?

Mimo niefortunnych okoliczności pierwszego spotkania oraz początkowych sprzeczek wkrótce okazuje się, że Natsumi i Miyuki tworzą doskonale dobrany duet. Nawiązują przyjaźń i stają się prawdziwym postrachem drogowych bandytów. Niech ci, którzy łamią prawo, mają się na baczności!

You're Under Arrest to lekka, realistyczna komedia obyczajowa opowiadająca o przygodach owej dwójki, a także innych policjantów z posterunku w dzielnicy Bokutoo w Tokio. Anime z rodzaju tych, które nie wywołują wybuchów śmiechu ani głębokiego wzruszenia, co najwyżej błogie rozrzewnienie i uśmiech na twarzy. Akcja koncentruje się wokół problemów uczuciowych głównych bohaterów, zaś napotykane przez nich niebezpieczeństwa są całkiem prawdopodobne. Zaskakuje niemal zupełny brak przemocy - w ciągu wszystkich czterech odcinków nie pada ani jeden strzał, co jest dosyć nietypowe dla serialu policyjnych. Niektórzy fani mogą nawet poczuć się zawiedzeni błahą fabułą i mało sensacyjnym rozwojem wydarzeń. Samo anime jest jednak nadzwyczaj przyjemne do oglądania. Przede wszystkim uwagę zwraca niesamowicie dokładny design - wszystkie samochody, motory, mundury funkcjonariuszy, budziki itp. zostały narysowane z wielką drobiazgowością. Cieszą oko piękne światłocienie, płynna animacja i sympatyczny wygląd bohaterów. I jeszcze rozmaite smaczki - afisze kinowe, napisy na felgach, oznakowane belki drewna... mnóstwo różnych szczegółików, które wyłapujemy dopiero po kolejnym, uważnym obejrzeniu filmu.

Zapoznając się z You're Under Arrest dość szybko doszłam do dwóch podstawowych wniosków. Pierwszy brzmiał: "Jakie to śliczne!" a drugi: "Jakie to głupie"... Faktycznie, opisując zalety powyższego anime trudno mówić o jego głębi intelektualnej... co nie zmienia faktu, że prezentuje się ono bardzo ładnie.

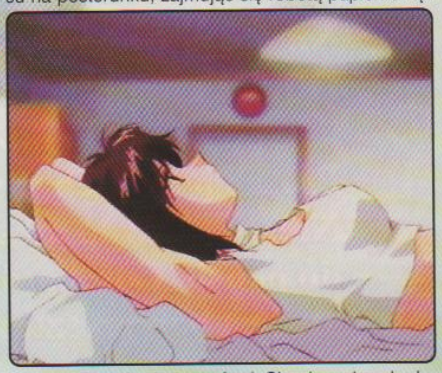
Nasi bohaterowie

Miyuki Kobayakawa to spokojna i rozsądna dziewczyna. Świetnie prowadzi i zna się na mechanice jak nikt inny. Można powiedzieć, że jest urodzoną złotą rączką, nie może się powstrzymać od modyfikowania sprzętu: swojego i kolegów. Zazwyczaj pół dnia spędza w garażu, grzebiąc w silnikach i innych elementach maszynerii. Stara się zachowywać stoicki spokój i nie okazywać własnych słabości, co nie zawsze jej się udaje. Podkochuje się skrycie w Kenie Nakajima, ale jest zbyt nieśmiała, aby komukolwiek o tym powiedzieć. Nawiasem mówiąc, to samo dotyczy Kena... żadne z nich nie ma dość odwagi, by uczynić pierwszy krok. Natsumi oczywiście od razu zwietrzyła pismo nosem - trudno nie zauważyć, że Miyuki, jak też obiekt jej westchnień, mają zadziwiającą skłonność do oblewania się pąsem w swojej obecności...

Natsumi Tsujimoto jest pełną energii, prostolinijną i przyjacielską młodą osóbką. Ma skłonności do podejmowania instynktownych działań, przez co potrafi czasem wywołać niezłe zamieszanie mimo swych dobrych chęci (na przykład wtedy, gdy swata przyjaciół...). Dużo je (chociaż zdecydowanie mniej niż Lina Inverse ^_-); wydaje się być obdarzona nadludzką siłą, ponadto ma trudności z porannym wstawaniem i zawsze spóźnia się do pracy. Mało kto potrafi jej dorównać w jeździe na motorze, może oprócz Kena Nakajimy. Nie umie za to prowadzić samochodu - wiedza Natsumi w tej dziedzinie pozwala jej co najwyżej zlokalizować hamulec i pedał gazu. Jest też wielce roztargniona, dziecinna i lubi się popisywać. Natsumi podkochuje się w kapitanie posterunku w Bokutoo.

Ken Nakajima - miejscowy twardziel, wielki (190 cm - olbrzym jak na japońskie standardy!), muskularny i nieszczególnie błyskotliwy policjant. Zwany też Białym Jastrzębiem Posterunku Bokutoo. Patroluje ulice na swoim ukochanym motorze typu Kawasaki KLE - 500 (zmodyfikowanym przez Miyuki). Jest niesamowicie zarozumiały; pod tą fasadą pewności siebie skrywa jednak sporą dozę wrażliwości. Stara się ukrywać uczucia i staje na głowie, aby utrzymać reputację twardego faceta. Mimo to w obecności Miyuki albo popisuje się brawurą (podczas akcji), albo wykazuje niebotyczne zażenowanie.

Yoriko Nikaido jest katalizatorem wszelkich wydarzeń z prostego powodu - to plotkara jakich mało. Wiecznie rozpowszechnia jakieś sensacyjne i nie zawsze zgodne z prawdą wieści. Ciągle coś knuje, chociaż w dobrych intencjach. Yoriko spędza większość czasu na posterunku, zajmując się robotą papierkową i



serwowaniem herbaty szefowi. Cierpi na chorobę lokomocyjną, więc zapewne woli taką pracę od patrolowania ulic. Bywa denerwująca, ale wzbudza sympatię i da się lubić. Zdarza jej się jednak porządnie wkurzyć współpracowników swą skłonnością do kombinowania.

Kacho to kapitan posterunku. Nie poznajemy jego imienia w trakcie serii. Zresztą i tak wszyscy mówią do niego "szefie". Jest bardzo opanowany i wymaga od podwładnych dyscypliny, nie znaczy to jednak, że trzyma ich na dystans. Sprawia raczej wrażenie "dobrego ojca". Nie należy do szczególnie gadatliwych osób, chociaż jego uwagi zawsze są trafne.

Osho, kapłan świątynki shinto, to człowiek o wielu obliczach. Kiedyś pracował w policji; jest także wujkiem kapitana. Uwielbia samochody i prowadzi niczym kierowca rajdowy, nie ujawnia jednak swoich umiejętności - wykreował sobie bowiem drugą tożsamość... której nie zdradzę w niniejszym artykule.

Banda natrętnych dzieciaków - przy każdej okazji zaczepia wszystkich policjantów z okolicy. Dzieci, jak to zwykle bywa są urocze, ale bardzo trudno sprawić, żeby się odczepiły. Mówią na Kena zdrobniale "Kenny". Psotna Natsumi od razu podchwytuje ksywkę i w krótkim czasie Nakajimę zaczyna tak nazywać cały posterunek, łącznie z Miyuki, którą z początku to denerwuje.

Niech żyje mechanizacja!

Twórcą scenariusza i designów jest Kousuke Fujishima, znany nam również z serii "Oh My Godess!" (Aa!

Megami-sama!). Człowiek ten ma fioła na punkcie motoryzacji, nie powinniśmy się więc dziwić dużej ilości ładnie i fachowo narysowanych maszyn występujących w anime. You're Under Arrest wydaje się zresztą być skierowane do miłośników pojazdów; z pewnością ich nie zawiedzie. Przyjrzyjmy się więc odrobinkę owej maszynerii.

Wóz patrolowy Miyuki Kobayakawy to niewielki samochód marki Honda Beat, model sprzedawany wyłącznie w Japonii. Należy do kategorii "mikro samochodów" i ma dwa miejsca pasażerskie. Miyuki rzecz jasna nie byłaby sobą, gdyby go nieco nie ulepszyła. Zwiększyła pojemność silnika ze standardowych 660 cm^3 do 700 cm^3. Został on też zaopatrzony w dwie krzywki zamiast jednej (w dużym skrócie umożliwia to efektywniejsze wykorzystanie paliwa i w efekcie daje dodatkową prędkość). Posiada też turbodoładowanie i dopalacz z tlenkiem azotu. Samochodzik maksymalnie osiąga moc stu koni mechanicznych, czyli więcej niż niektóre pojazdy z silnikami o pojemności 1600 cm^3.

Natsumi dosiada Moto-compo, malutkiego motorka o pojemności 50 cm^3. To cudeńko ma może niezbyt imponujące parametry, ale jest zwinne i poręczne. Moto-compo można nawet zabrać do samolotu w bagażu; nasz policyjny duet trzyma go zaś w bagażniku samochodu i wyjmuje w razie potrzeby. Motorek Natsumi jest tak lekki, że jego właścicielka może przy odrobinie wysiłku nosić go na plecach. Przyznam, że chociaż wolę rowery od motocykli, widok tej zabawki sprawił, że zaczęłam się zastanawiać nad nauką jazdy na czymś podobnym. Takie toto śliczne, przy czym szybsze niż rower, a przecież nie ma szans utknąć w korku, jak samochód.

Ken Nakajima jeździ na wielkim, "profesjonalnym" motorze Kawasaki KLE - 500. Jest to model sprzedawany wyłącznie poza Japonią - Nakajima musiał więc specjalnie sprowadzać go z zagranicy. Prawdopodobnie kierował nim snobizm - krajowy model KLE - 400 naprawdę niewiele różni się od motoru Kena. Pojazd ten należy do linii motocykli przeznaczonych do użytkowania zarówno w mieście, jak i w terenie, a ponadto został przystosowany przez Miyuki do jazdy w ciężkich warunkach atmosferycznych. W anime ujrzymy też kilka innych ciekawych maszyn, na przykład samochód Mini ERA Turbo, będący w posiadaniu tajemniczego kierowcy "Lisa", czy też żółtą Lancię Delta prowadzoną przez szalonego pirata drogowego. Poza tym pojazdy występujące "w tle" mają swoje realistyczne odpowiedniki, nawet jeśli nie zostały "zidentyfikowane" przez bohaterów.

Jesteś aresztowany!!!

Policjant w Japonii nie jest jak u nas człowiekiem budzącym nieufność. Japońscy funkcjonariusze to osobistości równie poważane, jak w Polsce w mniejszych miejscowościach listonosze. Znają wszystkich w sąsiedztwie, wymieniają z nimi plotki, doradzają w drobnych sprawach i są na bieżąco z codziennym życiem okolicy. Dobitny przykład podobnego zachowania możemy zaobserwować np. w relacjach między bohaterami You're Under Arrest i dziećmi z podstawówki. To oczywiście ważny element prewencji - dzięki podobnemu podejściu do sprawy policja łatwiej w razie czego uzyskuje współpracę mieszkańców, co więcej od razu ma gotową listę podejrzanych osób. Japonia jak wiecie to najbezpieczniejszy z uprzemysłowionych krajów. Sprzyjają temu bardzo surowe prawa dotyczące używania broni przez obywateli. Ten system nie byłby możliwy bez doskonałej organizacji i współpracy policji. U nas podobne restrykcje nie odniosłyby pożądanego efektu, jako że w Polsce bardzo łatwo o nielegalną broń, a jej sprzedaż wymyka się spod kontroli władz.

W przypadku drobnych wykroczeń funkcjonariusz może darować karę, jeżeli łamiący prawo jest skłonny do współpracy i nie stawia oporu. W zamian wygłasza moralizatorski wykład bądź też skłania delikwenta do wystosowania na posterunek pisemnych przeprosin. Zwykle napisanie czegoś podobnego jest dla Japończyka do tego stopnia zawstydzające, że odwodzi go od popełniania dalszych wykroczeń. W przypadku ewentualnej recydywy pisemne przeprosiny stają się rzecz jasna dowodem w sądzie. Z tych oraz wielu innych powodów liczba policjantów w Japonii osiemnastokrotnie przewyższa liczbę prawników.

Najniższą jednostką organizacyjną w policji japońskiej jest koban - okręg miejski oraz chuzaisho - okręg wiejski. Policjanci przypisani do konkretnego okręgu muszą

znać go niemal na pamięć, co dotyczy zarówno jego geografii jak i ludności. Wyżej w hierarchii stoją funkcjonariusze działający bezpośrednio z posterunku policji, który kontrolują pracę policjantów okręgowych. Posterunkowi to specjaliści przybywający na wezwanie funkcjonariuszy okręgowych. Specjalności, czyli sekcji, jest siedem: patrol, śledztwo kryminalne, ruch drogowy, bezpieczeństwo publiczne, prewencja (jeśli chodzi o przestępstwa), administracja oraz oddziały prewencyjne (odpowiedzialne za tłumienie zamieszek). Bohaterowie You're Under Arrest należą, jak już wiecie, do drogówki. Dlatego też nie angażują się w żadne niebezpieczne, wykraczające poza zakres ich obowiązków akcje. Standardowe wyposażenie policjanta to kajdanki, drewniana pałka, spory kawałek linki w kieszeni (ma ona dość różnorodne zastosowania, np. wiązanie opasek zaciskających) oraz pistolet. Tylko najlepsi mają zezwolenie na użytkowanie służbowych samochodów lub motocykli. Bohaterowie YUA SĄ najlepsi ^_^.

Bycie japońskim policjantem, to naprawdę ciężki kawałek chleba! Funkcjonariusze pracują 56 godzin tygodniowo (na trzy zmiany). W tych okolicznościach skłonność Natsumi do zasypiania jest najzupełniej wybaczalna. Tym, co mi się zdecydowanie nie podoba w japońskiej policji jest dyskryminacja kobiet. Odsetek funkcjonariuszek wynosi zaledwie 2%, ale nie to mnie zirytowało. Otóż policjantki mogą jedynie wykonywać prace społeczne, pracować w drogówce lub jako tajne agentki (nic wystrzałowego, tylko do zwalczania drobnych kradzieży sklepowych i tym podobnych rzeczy). Ponadto zabrania im się nosić broń - Miyuki i Natsumi są wyposażone jedynie w pistolety BB lub na farbę. Ten fakt bardzo mnie zirytował. W każdym razie Kousuke Fujishima, twórca całej historii, nikogo nie dyskryminuje. Obie panie to doskonałe i świetnie współpracujące ze sobą funkcjonariuszki.

You're Under Arrest

Seria OAV powstała na podstawie mangi You're Under Arrest (oryg. Taiho Shichau Zo) stworzonej przez Kousuke Fujishimę. Pierwszy tom komiksu został wydany w 1986 roku; zakończenie całej historii nie jest na razie planowane. Wersję anime stworzono w 1994 roku. Była to druga po "Aa! Megami-sama!" OAVka autora opowieści - pomimo, że manga YUA została narysowana wcześniej niż manga AMG. Można dostrzec wyraźne podobieństwa w designach postaci z obu tych pozycji. Sam Fujishima przyznaje, że Miyuki Kobayakawa była pierwowzorem Belldandy, jeśli chodzi o wygląd. W przypadku filmów dopatruję się swego rodzaju sprzężenia zwrotnego i umocnienia podobieństwa bohaterów (tym razem AMG zostało wzorem). Zarówno manga, jak i anime mają swoich zagorzałych fanów. Sympatyczny klimat opowieści, piękne dziewczęta w mundurkach ^_^, fachowo przedstawione samochody i motory - czegóż chcieć więcej...? Cóż, może jestem wybredna, ale nie przyznam YUA wysokiej lokaty w moim osobistym rankingu anime. Uplasuje się ono gdzieś pośrodku - może nawet bliżej czołówki - ze względu na milutką animację. Scenariusz raczej mnie nie zachwycił, jako komedia romantyczna dużo lepsze jest AMG.

You're Under Arrest to dobry film do obejrzenia przy obiedzie - nie musicie kryć się przed rodzicami ani młodszym rodzeństwem. Nawet superpruderyjne babcie nie będą miały zastrzeżeń co do treści. Potężną wadą pozostaje barbarzyński sposób dystrybucji, czyli jeden trzydziestominutowy odcinek na kasetę. Podejrzewam, że nie zdzierzą tego cienkie portfele większości fanów.

Osoby zainteresowane motoryzacją oraz wielbiciele twórczości Fujishimy zapewne ocenią tę pozycję dużo wyżej i być może zdecydują się na kupno. Sami zdecydujcie, czy zalety You're Under Arrest przewyższają jego wady. Powyższe anime jednym może wydać się niezłe, innym zupełnie przeciętne. Jak zwykle wszystko zależy od gustu.

Fight Otaking!

Ina, Błękitna Czarodziejka

Chcących poczytać więcej na temat anime You're Under Arrest odsyłamy do Kawaii nr 11 (czerwiec1998).

You're Under Arrest OAV cz. 1-4

Produkcja: Kodansha/ Bandai Visual/ Marubeni
Dystrybucja: Madman Entertaiment
Dystrybucja w Polsce: Manta
Reżyseria: Kazuhiro Furuhashi
Scenariusz: Michiko Kusake
Chara design: Atsuko Nakajima
Kasety 1-4 po jednym odcinku (łącznie 120 min.)

MACROSS II

czyli "Dé jàis vu"

Minęło 80 lat od czasów ostatniego występu Lynn Minmay. Zentraedi zmikronizowani do ludzkich rozmiarów zasymilowali się z resztkami ludzkości pozostałymi po wojnie i stworzyli jedno społeczeństwo. Macross City stało się światową metropolią wykonaną ze szkła i stali. Wprawdzie jeszcze co pewien czas zdarzało się, że niedobitki plemion wojujących Zentraedi zapuszczały się w okolice systemu słonecznego, ale defensywny system Ziemi oparty głównie o holograficzny zapis występów Minmay, skutecznie przepłaszał intruzów. Zresztą prawdę powiedziawszy od dziesięciu lat ani razu nie został wydany rozkaz rozpoczęcia "Operacji Minmay". Doszło zatem do sytuacji w której idealnie zabezpieczona Ziemia zaczęła gnuśnieć kładąc na obie łopatki militarny postęp techniczny i dopuściła do tego, że wojsko zamiast szukać nowych środków obrony zaczęło zajmować się polityką i umacnianiem w mediach swojego idealnego wizerunku. Nic dziwnego, że kolejny alarm dowództwo potraktowało standardową procedurą nie przerywając popijania porannej kawy i nakazało rozpoczęcie "Operacji Minmay", jako typowego odstraszacza... Nikt nie był w stanie przewidzieć, że tym razem przysłowiowy kij będzie posiadał przysłowiowe dwa końce...

KONTYNUACJA LEGENDY...

Tryumfalny pochód "Macrossa" oraz niemal wszystkich jego klonów i kontynuacji trwał. Początkiem tego cudu jak pamiętamy była 36-cio odcinkowa seria telewizyjna "Cho Jiku Yosai Macross" która jako pierwsza, prócz naprawdę ambitnego przesłania i doskonałej ścieżki muzycznej, zaprezentowała transformujące się mecha. To był rok 1982. Wkrótce podobny sukces odnotował w USA Carl Macek, który po kilku poważnych poprawkach zaadoptował "Macrossa" pod tytułem zmienionym na "Robotech".

Ale prawdziwym motorem, który napędził temat "Macrossa" był nakręcony w 1984 roku film fabularny "Cho Jiku Yosai Macross: Ai Oboete Imasu ka?" czyli nieśmiertelny "Do You Remeber Love". Pozycja ta błyskawicznie została uznana za wydarzenie. Oczekiwano jakiejś kontynuacji... Apetytów rosnącej ilości fanów nie zaspokoił wypuszczony w 1987 roku" Flashback 2012", który mówiąc prawdę nie wnosił nic nowego, bo nic nowego wnieść nie mógł. Była to bowiem zgrabnie skrojona i nieznacznie uzupełniona ścieżka dźwiękowa z DYRL. Trudno się dziwić, że zapowiadany na 1992 rok "Cho Jiku Yosai Macross II: Lovers Again" stał się najbardziej wyczekiwanym filmem rynku anime. Wyobrażam sobie jakim bagażem psychicznym obarczona została ekipa realizatorów. Film się ukazał i...
Pozwolicie, że wnioski zachowam na koniec i przejdę do serii OAV.

CHARAKTERYSTYKI POSTACI

Jak już wspominałem wcześniej, akcja zarówno serialu jak i filmu przenosi nas w czasy, w których bohaterowie "Do You Remember Love" są już tylko legendami. Lynn Minmay zaginęła w okolicach drogi mlecznej podczas wyprawy Megaroad 01, a na straży ziemskich posiadłości kosmicznych stoi jedynie jej holograficzny obraz. Do głosu doszło młode pokolenie, które mówiąc prawdę nie pamięta już zagrożeń ze strony Zentraedi. No ale każda przyjemność musi mieć swój początek i koniec... Zatem kto tym razem stanie na drodze agresorom... Oto reprezentanci obu ras:

LUDZIE I MIKRONI

Silvia Gina
Siedemnastoletnia blondyneczka (nieco piegowata) w stopniu porucznika sił US Spacy. Tak naprawdę wymieniam ją jako pierwszą tylko dlatego, że damom należy się pierwszeństwo. Najmłodszy as myśliwski w historii tej formacji. Ma w sobie sporą dawkę krwi zmikronizowanych Zentraedi (3-ie pokolenie po kądzieli) i może dlatego tak emocjonalnie podchodzi do sprawy inwazji. Sławę Sylvii potwierdzają zarówno jej wyczyny za sterami Valkirii jak i skandale, o których odpowiednią ilość dba lokalna prasa z pewnym młodym reporterem na czele. Jej klasę dodatkowo potwierdza nominacja na lidera formacji Faerie Squadron. Dosyć nieszczęśliwe spotkanie z Hibiki zaowocowało znajomością, która odcisnęła swoje piętno na całym serialu.

Hibiki Kanzaki
Jedna z dwóch głównych postaci serialu. Podobnie jak poprzedniczka 17-to latek, tyle że w służbie sieci telewizyjnej SNN (Scramble News Network). Następna zbieżność z panią porucznik to jego pozycja w rankingu reporterów. Uważany jest ogólnie za utalentowanego łowcę sensacji (czytaj: skandali) i jednego z najpopularniejszych dziennikarzy na Ziemi. Łatwo go rozpoznać po jasnej grzywce na włosach odcinającej się od ciemnobrązowej części reszty fryzury.
Ma swoistą obsesję kręcenia czym się da i czego się da uważając, że każdy materiał można kiedyś odpowiednio wykorzystać. Jednocześnie uchodzi za reportera bardzo solidnego, nie lubiącego manipulacji informacją. Z tego też powodu nie przepada za USS, która gdy trzeba potrafi ocenzurować najbardziej sensacyjne wiadomości.

Nexx
Blond przystojniak w stopniu majora uchodzący w środowisku pilotów za opiekuna i mentora Silvii, a na zewnątrz za jej sympatię. W sumie dziwna postać. Trochę bawidamek, łasy na pochlebstwa. Okrzyknięty przez prasę za najprzystojniejszego pilota myśliwskiego spod sztandaru US Spacy. Uwielbia rozdawać autografy. Na

© Big West/Macross II Project

jego usprawiedliwienie należy dodać, że otaczająca go sława nie jest taka całkiem bezpodstawna. Nexx jest bowiem jedynym chyba człowiekiem, który lepiej niż Silvia radzi sobie ze sterami Valkirii. Dodatkowo sposób jego walki jest niezwykle spektakularny i obfituje w niepotrzebne czasami fajerwerki.

Wendy Ryder
Rudowłosa piękność, którą można najkrócej określić pojęciem "superstar". Uznawana jest za największy talent wokalny od czasów Lynn Minmay. Uznana przez Lorda Feffa za ziemski odpowiednik emulatora. W serialu (biorąc pod uwagę czas ekranowy) odgrywa niewielką rolę ograniczającą się do występu podczas Festiwalu Księżycowego, skąd zostaje porwana w towarzystwie Silvii. Należy jednak docenić jej rolę jako osoby, która "oświeciła" Isthar i wskazała jej nowe możliwości wykorzystania śpiewu.

Exogram
Wysoki urzędnik USS i niefortunny towarzysz Silvii z prologu epizodu 1 serii OAV. Podobno nie żywi wobec dziewczyny innych uczuć niż "ojcowskie". W finale wydaje zezwolenie na odpalenie silników Macrossa.

Mosh
Rzucający się w oczy osobnik o fioletowych włosach i kocich pazurkach. Uznawany za transwestytę, jest właścicielem barów i zakładów rozrywkowych, a ponadto niezgłębionym do końca źródłem informacji i możliwości. Jest bliskim przyjacielem Hibiki (bez podtekstów), który jest mu wiecznie winien jakieś pieniądze.

Denis Lone
Weteran dziennikarstwa i korespondent wojenny. Tragiczna postać rozumiejąca wszelkie aspekty wojny. Ginie w czasie pierwszej bitwy podczas "ratowania" Isthar. Jego śmierć ma mocny wpływ na psychikę i morale Hibiki, który nagle zauważa jak mocno prasową prawdą manipuluje US Spacy.

Marduk Zentraedi
Marduk - jak spora część imion w Macross II - pochodzi z mitologii babilońskiej i jest imieniem boga, który od czasów rządów Hammurabiego był uznawany za stwórcę, pana nieba i ziemi oraz dobroczyńcę, który odrodził ludzkość.

Isthar
Młoda kapłanka sekty Alus Nova pełniąca przy oddziałach Lorda Feffa rolę emulatora. Ma zdolność oddziaływania śpiewem na umysły żołnierzy Marduka. Jej zdolności są wykorzystywane w walce, bowiem są w stanie zagłuszyć śpiew Minmay i zagrzać do boju siły Zentraedi. Prócz pieśni wojny potrafi również śpiewać pieśń śmierci, która co dziwne pozbawia życia zarówno ludzi jaki i samych Zentraedi. Spotkanie z Hibiki nauczyło ją jak potężną dysponuje bronią i jak można ją wykorzystać na drodze umacniania miłości i pokoju. To ona jako pierwsza rozpoznała w Macrossie legendarny statek Alus i praktycznie doprowadziła do zakończenia wojny. Jej imię bierze swoje źródło w mitologii babilońskiej i sumeryjskiej. Isthar była bowiem utożsamiana z planetą Wenus i była boginią płodności, miłości i... wojny. Jak widać pasuje jak ulał.

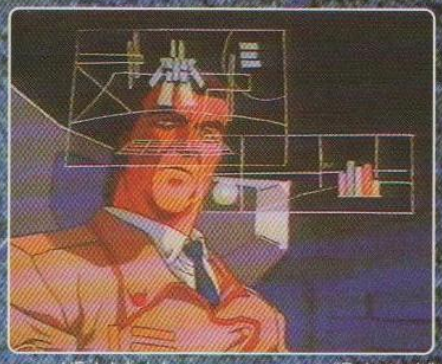
Lord Feff
Do czasu pojawienia się na polu walki Imperatora Ingues, kluczowa postać w dowództwie floty inwazyjnej. Utalentowany strateg i wspaniały dowódca. Ufny w swoje umiejętności nie łatwo rezygnuje z bitew i jest zdolny do bardzo ryzykownych posunięć (choćby rajd na Ziemię w celu odzyskania Isthar). W przeciwieństwie do reszty kadry nie jest całkowicie podporządkowany woli imperatora. Jako wybitny dowódca jest w stanie realnie oceniać militarną sytuację i potrafi odczuwać współczucie dla swoich niepotrzebnie ginących żołnierzy. Mimo twardego charakteru wydaje się odczuwać do Isthar coś więcej niż tylko uznanie dla jej umiejętności jako emulatora.

Imperator Ingues
Władca plemienia Marduk podniesiony niemal do stopnia boskości. Jego decyzje nie podlegają żadnym dyskusjom, nawet jeśli w bezsensowny sposób wytracają jego podwładnych. Fizycznie jego system nerwowy jest podłączony do sieci statku koronnego Dothra. Jego swoista filozofia polega na tym, że dąży do pokoju w galaktyce. Oczywiście pojęcie pokoju w jego wypadku oznacza bądź wybicie do nogi obcych ras, bądź całkowite ich "oczyszczenie" i podporządkowanie tak, by rasa Marduk stała się niekwestionowanym władcą wszechświata.

Lady Elnish
Zwierzchniczka Isthar i wysokiej klasy kapłanka Alus Nova. Podczas badania nowych możliwości Isthar dopuściła do "zainfekowania" statku z floty Feffa miłością, za co została skazana na śmierć. Zginęła podczas eksplozji, która zniszczyła cały statek.

MECHA I RESZTA LATAJĄCEGO I STRZELAJĄCEGO SPRZĘTU

Nie będę się rozpisywał o sprzęcie myśliwskim, bo jest on zasadniczo kontynuacją linii osławionego VF-1 lub jak nazywano go w "Robotech" Veritech VF-1". Podobnie zbyt dużym zmianom nie uległo uzbrojenie w klasie krążowników, platform, niszczycieli i baz. Jednak czym byłby "Macross" bez swoich mecha. Są podobno tacy, którzy tolerują ten cykl tylko i wyłącznie ze względu na mnogość sprzętu. Pozwólcie zatem, że zajmę nieco miejsca jedynie na kilka podstawowych modeli widocznych na ekranie, bez konieczności dopisywania im tysięcy parametrów technicznych, w których połapałby się chyba jedynie konstruktor lub maniakalny fan. Szanuję na ogół ludzkie zainteresowania i nie uważam, żeby jakieś hobby miało określone logicznie granice, ale przeglądając kompendia wiedzy o sprzęcie "Macrossa" dostałem oczopląsu, patrząc zarówno na ilość danych jak i drobiazgowość przekrojów i rzutów. Aż dziw, że na ich podstawie nikt jeszcze się nie pokusił o wykonanie oryginału i wystrzelenie go w kosmos... Ale do rzeczy.



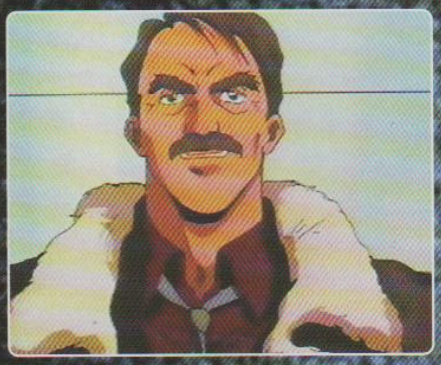
Pierwszym modelem, z którym mamy przyjemność się zetknąć jest tzw.

Atmospheric Fighter VF 2JA Icarus
Jest to model wojskowy przeznaczony, jak nazwa wskazuje, do walk w atmosferze ziemskiej. Na dwa lata przed atakiem Marduka był używany do akcji przywracania porządku podczas buntów Zentraedi, zamachów terrorystycznych i ziemskich konfliktów woskowych. W stosunku do modeli używanych przed ok. pięćdziesięciu laty, uzyskał lepszą szybkość i manewrowość. Oczywiście technologia mimo realnych możliwości dodała mu nowe. Po przyłączeniu dodatkowego modułu napędowego VF-2JA może zostać ze specjalnego wahadłowca wystrzelony w kosmos, gdzie traci sporo na manewrowości, co wyklucza go jako pełnowartościowy sprzęt bojowy. Takiego modelu używa Hibiki w I epizodzie OAV lecąc na reportaż z pola bitwy i na jego pokład "porywa" czy też "ratuje" Isthar.
Załoga - pilot plus możliwość przewozu dwóch humanoidów.
Podczas transformacji może przybierać 3 formy.
Podaję dane jedynie do wersji myśliwca:
Wysokość: 4,9m.
Szerokość: w zależności od stopnia rozwarcia skrzydeł 9,1 do 15 m.
Długość: 18,3 m.
Waga: 23 tony + opcjonalnie 10 t. na uzbrojenie.
Napęd: silnik termonuklearny.
Szybkość: 4 machy.

Wznoszenie do 96.000 m.
Uzbrojenie: 2 lasery, rakiety dalekiego i średniego zasięgu, działo energetyczne i standardowy ciężki karabin maszynowy.

Najbardziej typowym modelem Valkirii używanym powszechnie przez pilotów US Spacy jest:

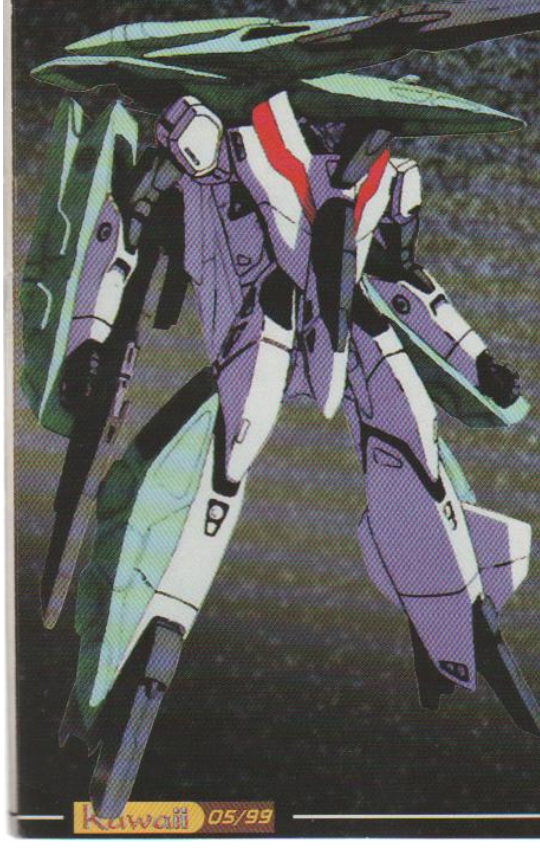
VFF2SS Space Fighter Valkiria I
Model skonstruowany na dziesięć lat przed inwazją Marduka przez korporację Takachihoff; miał swój debiut w roku 2082. Występuje również w wariancie SAP i special SAP (takim modelem latał major Nexx). Podobnie jak poprzednik lata jako żołnierz, batteloid i myśliwiec. Wymienione modele różnią się rodzajem i ciężarem zbroi i uzbrojeniem.



W standardowym wykonaniu VF2SS jako myśliwiec posiada dane:
Wysokość: 4,5m.
Szerokość: w zależności od stopnia rozwarcia skrzydeł 9,2 do 15 m.
Długość: 13,5 m.
Waga: 19,1 tony + opcjonalnie 10 na uzbrojenie.
Napęd: silnik termonuklearny prod. Takachihoff.
Szybkość: 4 machy.
Wznoszenie: do 96.000 m.
Uzbrojenie: 2 lasery, rakiety dalekiego i średniego zasięgu, działo energetyczne i standardowy ciężki karabin maszynowy.

Ostatnim modelem jaki zaprezentuję, jest pechowy prototyp:

VF-1MS Metal Siren lub VF X4
Fachowcy twierdzą, że widziany w 3 epizodzie model był nietransformowalną makietą i dlatego Silvia tak łatwo wpadła w łapki Marduka. Modelami pełnowartościowymi były myśliwce walczące w epizodach 5 i 6, jakkolwiek na zapowiadane możliwości spisywały się (znowu zdaniem fachowców) nienajlepiej. Danych dotyczących prototypu brak.



Oczywiście istniało również kilka rodzajów mecha naziemnych typu np. Tomahawk MK II, Defender EX Mk III itd, itp. Nie sposób wymienić wszystkiego nie pisząc przy okazji książki.

Ze strony Marduka chciałbym Wam jedynie zwrócić uwagę na dwa typy mecha. Dlaczego tylko dwa? Bo podobnie jak po stronie Ziemian, Zentraedi posiadają setki rodzajów jednostek, a te dwa rzucają się w filmie najbardziej w oczy i znowu noszą nazwy rodem z Babilonu.

Gilgamesz I
Standardowy mecha posiadający w środku pilota. Osiągał w walkach atmosferycznych do 1 macha szybkości, a na jego uzbrojenie składały się 32 sterowane pociski.

Gilgamesz II
Podobnie jak Gilgamesz I: szybkość do 1 macha i 32 pociski. Gdzie różnica? Ano w elitarności Gilgamesza II. Były to mecha robione na miarę i pod potrzeby konkretnego oficera. W "Macrossie II" modelem takim posługuje się jedynie Lord Feff. Wracając do imienia - Gilgamesz był półlegendarną postacią babilońskiego króla herosa porównywanego czasami z greckim Herakłesem.

A teraz wystarczy dodać jedno do drugiego (czyli ludzi do sprzętu), wystartować w kosmos i przesunąć się w czasie o prawie 100 lat (licząc od dnia dzisiejszego). Serie OAV składa się z 6 epizodów i tak w kolejności...

SAGA MACROSSA II

Epizod 1 - CONTACT
Gdzieś w kosmosie załogi statków przygotowują się do startu. Dziewczyna o długich, błękitnych włosach zajmuje miejsce na wysokiej konsoli. Flota przygotowuje się do skoku przestrzennego... Tymczasem na Ziemi młody dziennikarz Hibiki sfilmował niecodzienny skandal, którego bohaterami stała się Silvia i Exogram. I nie było ważne, że przy okazji oberwał. O skandalu mówi całe miasto, a Hibiki staje się bohaterem dnia. Mimo to relacja

na skutek cenzury wojskowej nie ukazuje się w pełnym wymiarze. Po kłótni z Naczelnym Hibiki wpada na Silvię. I znowu kłótnia. Ona zarzuca mu pogoń za sensacją on ją oskarża o manipulowanie opinią publiczną. Przerywa im alarm. Na orbicie pojawił się wróg. Oczywiście Ziemia rozpoczyna "Operację Minmay". Hibiki otrzymuje możliwość nakręcenia reportażu swojego życia. Leci na akcję... I przeżywa szok. Działający od lat system obronny zawodzi. Zentraedi mają swoją własną śpiewaczkę, która potrafi zainspirować ich do walki. A w walce z doskonalszą technologią flota ziemska zostaje zdziesiątkowana. Zupełnie zdezorientowany Hibiki wlatuje na pokład obcego statku i znajduje leżącą bez przytomności dziewczynę. Zabiera ją na pokład Valkirii. Podczas tej akcji ginie jego towarzysz Denis.

Epizod 2 - ISTHAR
Na Ziemię startują 3 batteloidy Zentraedi. Utrata Isthar może spowodować niepowodzenie całej misji, bowiem bez emulatora flota Marduk jest skazana na łaskę i niełaskę ludzi. Isthar budzi się w domu Hibiki. Chłopak jest zaskoczony tym, że dziewczyna jest nie mikronem, ale Zentraedi. Ona z kolei dziwi się, że na Ziemi kobiety i mężczyźni żyją razem. Tymczasem w telewizji leci raport z bitwy przedstawionej jako spektakularne zwycięstwo Ziemian. Hibiki wpada w szał. Zarzuca redakcji poddawanie się cenzurze USS. Po rozmowie telefonicznej zauważa, że Isthar zniknęła. Odnajduje ją w parku i razem udają się do Muzeum Kultury Ludzkiej. Na nadgarstku Isthar błyska bransoleta. Namierzają ją batteloidy. Jednocześnie pojawiają się Valkirie... Wybucha bitwa. Krzywa wieża z Pizzy robi się jeszcze bardziej krzywa, pęka Mur Chiński, rozsypują się zabytkowe katedry... Mimo możliwości ucieczki na pokładzie statku Marduka Isthar decyduje się zostać i niszczy swój sygnalizator...

Epizod 3 - FESTIVAL
Na prośbę Isthar Hibiki (aczkolwiek z oporami) zgadza się lecieć na tzw. Księżycowy Festiwal. Wprawdzie chłopak uważa to za imprezę propagandową zorganizowaną przez USS, ale wizja ciekawego reportażu przeważa. Isthar jest mocno zainteresowana Macrossem. Uważa, że to statek z legend jej ludu. Podczas nocnej wycieczki na pokład SDF dziewczyna nawiązuje psychiczną więź z systemem Macrossa. Jednocześnie wyjaśnia kim jest i jaka jest rola emulatora w armii. Podczas festiwalu główną gwiazdą jest Wendy Ryder. Isthar początkowo jest przerażona, bowiem jak dotychczas śpiew kojarzył się jej jedynie z zabijaniem. Nagle odkrywa, że może być on również źródłem przekazu miłości. Wendy zostaje uznana przez Zentraedi za emulatora ludzi i zostaje porwana z Silvią. Na pomoc dziewczętom ruszają Hibiki i Isthar. Niestety wpadają w ręce Lorda Feff.

Epizod 4 - MARDUK DISORDER
Hibiki zostaje przesłuchany i osadzony w areszcie. Sylvia natomiast decyduje się na samotną wyprawę ratunkową. Po rozmowie z Isthar zdezorientowany Lord Feff odsyła dziewczynę na Sarride -

statek na którym przebywa mistrzyni Isthar - Lady Elnish. Jednocześnie obiecuje jej, że Hibiki bezpiecznie powróci na Ziemię. Nim do tego dochodzi, chłopaka odnajduje Silvia i razem uciekają z pokładu statku Feffa. Oczywiście reporter nie może się powstrzymać, by przy okazji nie kręcić reportażu. Lady Elnish jest zaskoczona nowymi umiejętnościami Isthar. Dopuszcza by dziewczyna zaprezentowała jej pieśń miłości. Na wieść o tym Ingues uznaje, że statek został zainfekowany i rozkazuje go zniszczyć. Na poszukiwanie Isthar ruszają

Hibiki z Silvią. Jednak dziewczyna zostaje znaleziona i uratowana nie przez nich, ale przez Lorda Feff, który na pokładzie Gilgamesza II wyciąga ją w ostatniej chwili z eksplodującego statku Sarride.

Epizod 5 - STATION BREAK
Hibiki i Silvia wracają na Ziemię i po złożeniu raportu zostają postawieni w stan oskarżenia o "szpiegostwo". Niebagatelny wpływ miała na to nieformalna transmisja telewizyjna, w której Hibiki zarzucił USS cenzurowanie prawdy i nieudolność. W tym czasie Ingues decyduje się osobiście wkroczyć do akcji. W kosmosie ziemskie siły nie mają najmniejszych szans w walce z przeważającymi i wciąż napływającymi siłami obcych. Mimo szaleńczych dowodów odwagi graniczących z samobójstwem USS zaczyna ponosić klęskę. Nie po-

magają ani umiejętności pilotów ani możliwości "wielkich dział". Wspomagani mocą emulatorów Zentraedi dziesiątkują ludzkie szwadrony. Ingues ogarnięty szałem mordowania każe emulatorom śpiewać "Pieśń śmierci", która zabija nie tylko ludzi, ale i pilotów Marduka. Lord Feff miotany sprzecznymi uczuciami ratuje życie Isthar i wysyła ją na Ziemię.

Epizod 6 - SING ALONG
Silvia mając nieformalne pozwolenie Exogram porywa Hibiki i razem jadą na pokład Macrossa. Jednocześnie ląduje na Ziemi Isthar i również zmierza w kierunku legendarnego Alusa. Flota Ingues wchodzi w atmosferę Ziemi i zaczyna niszczyć miasta. Silvia odpala silniki Macrossa i przygotowuje wielkie działo, by zniszczyć statek matkę z Imperatorem na pokładzie. Ingues ze swojej pozycji rozpoznaje w Macrossie Alusa i dziwi się, że tak mały statek może mieć wpływ na historię. Pada strzał z wielkiego działa. Niszczy wszystko po drodze nie czyniąc jednak szkody jednostce Imperatora. Znajdująca się już na pokładzie SDF Isthar wyjaśnia Hibiki i Sylvii, co naprawdę jest siłą Macrossa. Zaczyna śpiewać pieśń miłości, która ucisza emulatory Marduka. Ingues wydaje rozkaz, by zabrzmiała "Pieśń śmierci". Emulatory odmawiają, a Lord Feff poruszony pieśnią Isthar i zbulwersowany metodami Imperatora, który niszczy własną rasę, wydaje rozkaz zniszczenia statku-matki. Ingues ginie. Finał to porozumienie pokojowe między ludźmi i Mardukiem. Isthar odlatuje z Lordem Feff, by uczyć swoich ziomków miłości, przekazanej przez Macrossa wierząc, że nowe pokolenia zaprzestaną wojen...

PODSUMOWANIE

Przewidując reakcję części czytelników, od razu

się zastrzegam - JESTEM WIELBICIELEM MACROSSA. Za "Do You Remember Love" mimo ciężaru lat jakie nad nim wiszą i za "Macross Plus" dałbym się pociąć... Ale "Macross II" to... rozczarowanie, a przynajmniej nie to, czego oczekiwałem. Patrząc na recenzje z lat 1992-93 nie jestem w tym odosobniony i to nieco podnosi mnie na duchu. Właściwie trudno powiedzieć co zawiodło. Zmieniła się ekipa realizatorów, ale to o niczym nie świadczy. Seria nie jest zła... Powiem więcej - jest dobra i jak najbardziej poprawna. Porusza doniosłe problemy ale...

No właśnie... Ale...

Brak jej czegoś co osobiście nazywam "Iskierką bożą" i tego czegoś, za co widzowie pokochali DYRL. Obawiam się, że scenarzysta poszedł jeśli nie po najmniejszej, to przynajmniej po niewielkiej drodze oporu. Ubrał po prostu starych bohaterów w nowe szmatki, pozmieniał im imiona, dodał genialny (choć odnoszę wrażenie, nie do końca wykorzystany) pomysł emulatorów. I na tej bazie doprowadził do finału a'la DYRL. Niestety ani Isthar ani Wendy nie dorównały Lynn Minmay...

Być może liczono na powodzenie poprzedniego produktu. Myślę, że pozycję "Macrossa" na rynku uratowało w miarę szybkie pojawienie się w formie OAV "Macrossa Plus" (przy okazji tym co nie czytali, polecam recenzję z numeru 1/99), który miał w sobie to wszystko, czego nie miał "Macross II" i uciszył jęki cierpiących fanów. Przez grzeczność nie wspomnę, co potem zrobił z odbudowaną nadzieją "Macross 7".

A wracając do samego filmu...

Jak już pisałem, trudno mu cokolwiek zarzucić. Animacja jest dobra, a charadesign właściwie bez zarzutu, choć czasami miałem wrażenie jakby miejscami rysownikom dawało się znać zmęczenie i kreska z przestrzennej stawała się nieco zbyt uproszczona. Widoczne jest to m.in. na początku epizodu trzeciego. Mimo tego akcja jest dynamiczna. Właściwie wszystko jest w porządku. Zapewniam, że możecie bez

zlewania obejrzeć wszystkie 6 epizodów. Jedynie po projekcji pozostaje jakiś niedosyt, że można było jeszcze coś więcej. Przegrał kto miał przegrać, wygrała miłość i zrozumienie. Mamy pokój. No i fajnie... Fajnie? Zabrakło mi tu elementów zaskoczenia. Spójrzmy chociażby na wątek miłosny... Odniosłem wrażenie, że twórcy do końca nie byli zdecydowani, którą z dziewczyn rzucić w finale w ramiona Hibiki... I znowu (jak w DYRL) zamiast na piosenkarkę (z którą notabene nasz bohater plącze się przez cały film) padło na panią oficer (z którą z kolei Hibiki żre się przez ten sam okres czasu). Właściwie znając DYRL mogłem przewidywać co się będzie działo. Typowe dla filmów bazujących na zaistniałej już i sprawdzonej historii.

Ale mimo tego film polecam... A że marudziłem? A kto nie marudzi? Gdyby każdy następny film był lepszy od poprzednika, to do czego by to doszło. A "Macross" jest zjawiskiem, które zasługuje na zainteresowanie mimo lepszych i gorszych dni na firmamencie anime.

Darek Styrna

Macross II - Lovers Again

Produkcja: Big West/Macross II Project
Dystrybucja: Kiseki Films
Dystrybucja w Polsce: Manta
Reżyseria: Yatagai Kenichi
Chara design: Mikimoto Haruhiko
Mecha design: Koichi Ohata
Muzyka: Honda Yasunori
Czas: 6x25-30 minut

Record of Lodoss War

Kroniki Wojny Lodoss

Dawno temu w... Japonii

W pierwszej połowie lat siedemdziesiątych świat zachodni powitał narodziny nowej formy spędzania wolnego czasu - RPG (role playing games). Podczas rozgrywki, czyli sesji RPG, gracze wcielają się w dowolnie wybrane postaci i łączą w drużyny, aby wspólnie przemierzać fantastyczne światy, trzebić potwory, rozwiązywać zagadki, dobrze się przy tym bawiąc. O przygodach, jakie czekają na graczy, decyduje pomysłowość, wyobraźnia prowadzącego sesję RPG Mistrza Gry, zasady, realia świata opisane w podręczniku oraz przypadek (czyli kości do gry).

Pierwsze systemy RPG (takie jak Dungeons & Dragons) nie były tak skomplikowane i rozbudowane jak dzisiejsze, ale grano w nie z wielkim zapałem. Pod koniec lat siedemdziesiątych pierwsze gry zaczęły trafiać do Kraju Kwitnącej Wiśni, ale początkowo nie zdobyły tam większej popularności - jedynie garstka zapaleńców zainteresowała się nową formą rozrywki. Jednym z takich zapaleńców był pewien uczeń szkoły średniej. Przebieg swoich rozgrywek, tworzone scenariusze i przeżyte przygody skrzętnie notował, a notatki te pewnie nigdy by nie ujrzały światła dziennego, gdyby nasz młodzieniec nie wstąpił w szeregi organizacji skupiającej graczy, o niewiele mówiącej nazwie: Group SNE. Któryś ze stworzonych przez niego scenariuszy zdobył sobie popularność na tyle dużą, że Group SNE zdecydowała się wydać własny (oparty po części na oryginalnym D&D) system RPG, który w pełni wykorzystałby potencjał wykreowanego świata.

Czas przedstawić naszego bohatera: młody człowiek, o którym mowa, nazywa się Ryo Mizuno, a jego scenariusz, przetworzony na nowy system RPG, opierał się na dziejach świata zwanego LODOSS.

W 1986 r. młody Ryo Mizuno wykorzystał "Lodoss War", aby przybliżyć idee RPG czytelnikom magazynu komputerowego "Computique". Na odzew nie trzeba było długo czekać: system "Lodoss War" szybko zdobył popularność i wkrótce posypały się propozycje współpracy. Na przestrzeni kilku lat za sprawą, bądź przy współudziale Ryo Mizuno, powstały m.in.: komercyjny system RPG, kilka serii powieści (współautor: Hitoshi Yasuda), gry komputerowe, kilka serii mang i słuchowisko radiowe.

Powieści w głównym cyklu ukazało się siedem i to właśnie na ich podstawie (a dokładnie na podstawie części 1, 3 i 4-tej) w latach 1990-91 powstała 13-odcinkowa seria OAV "Record of Lodoss War" (Lodoss-tou Senki) - seria, która często uchodzi za najlepszy tytuł anime utrzymany w konwencji heroic fantasy. "Lodoss" zdobył sobie dużą popularność w Japonii, by później podbić Zachód i wreszcie trafić do Polski, gdzie (mam nadzieję) spotka go równie gorące przyjęcie.

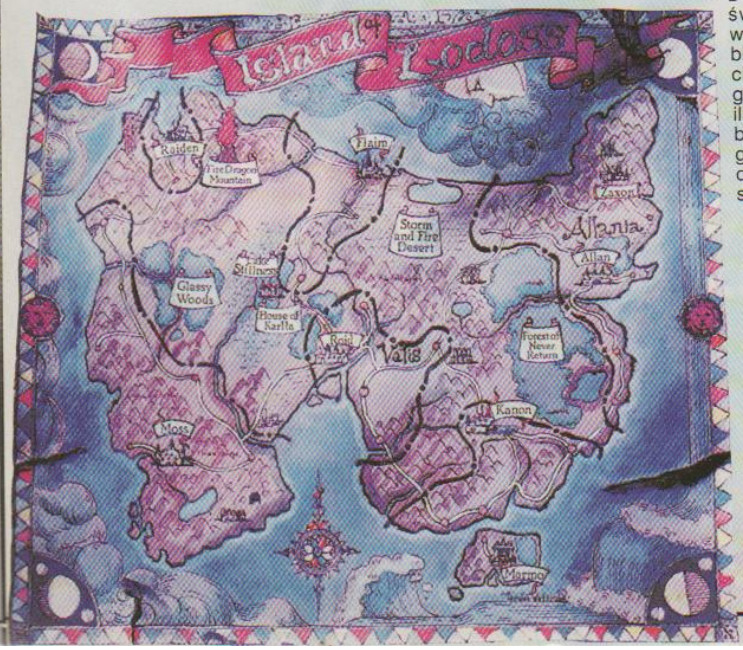
Na marginesie dodam, że system RPG "Lodoss War" był jednym z kamyczków, który uruchomił lawinę zainteresowania grami RPG w Japonii. Pomysł szybko podchwycili ludzie z branży komputerowej i w ten sposób zaczęły powstawać pierwsze japońskie komputerowe RPG, bardzo charakterystyczne i zupełnie niepodobne do swoich zachodnich odpowiedników. W ostatnich latach fale takich gier zaczęły wylewać się poza Japonię, a prawdziwym tsunami okazało się Final Fantasy VII! To jeszcze jeden powód, dla którego należy schylić czoło przed panem Mizuno.

"Lodoss jest zgubiony. Nic nie pozostanie. Nic. Mła ha ha ha!"
Wagnard, czarnoksiężnik.

Z czym to się je?

Fantasy. Smoki, rycerze, elfy, krasnoludy, królowie i księżniczki, bitwy i czary, magia i miecz. Znacie to? Tak? No to posłuchajcie. W ROLW (takiego skrótu dorobiła się seria) można znaleźć właściwie wszystkie typowe atrybuty fantasy, wiele ogranych schematów i konstrukcji fabularnych. Mamy więc Drużynę złożoną z przedstawicieli różnych profesji i ras: rycerza, maga, kleryka, złodzieja, krasnoluda i elfki. Drużyna zwiedzi świat wzdłuż i wszerz oraz stoczy bitwę z przedstawicielami każdej wrogiej rasy. Klasyczna ilustracja RPG, zdawać by się mogło. Dlaczego w takim razie film cieszy się od lat niesłabnącą popularnością? O tym pod koniec. Zostańcie z nami. :)

Od czasów Tolkiena utarło się, że każdy szanujący się autor fantasy tworzy dla swojego świata mapy, historie, mitologie, panteony, genealogie. Tak też postąpił Ryo Mizuno - świat Lodoss został skonstruowany starannie i z dbałością o szczegóły, a jego poznawanie może być fascynujące samo w sobie. Choć tytuł "Lodoss-tou Senki" dosłownie tłumaczy się jako "Kroniki wojenne wyspy Lodoss", to wojny i polityka są w filmie jedynie tłem do nakreślenia postaci głównych bohaterów, panujących między nimi relacji, ich sposobu myślenia i działania. **Na więcej zwyczajnie nie** star-



© Group SNE/Kadokawa Shoten Publishing Co., Ltd./Marubeni Corp./Tokyo Broadcasting System

czyło czasu, a szkoda (choć 13 odcinków to i tak imponująca objętość jak na serię OAV). "Record of Lodoss War" zyskuje zupełnie nowy wymiar, kiedy ogląda się go z pewnym, choćby podstawowym, zasobem wiedzy o świecie stworzonym przez Ryo Mizuno. W następnych rozdziałach tego artykułu postaram się więc Wam ten świat nieco przybliżyć.

"Człowiek winien znać swe ograniczenia"

Wort, mędrzec.

Geografia (którędy do Moss?)

Wyspę Lodoss odnajdziemy na południowej półkuli świata zwanego Forceria. Wyspa kiedyś stanowiła część olbrzymiego kontynentu Alecrast, który obecnie zajmuje półkulę północną. Dalej na południe znajduje się wielki kontynent Danarn. Lodoss ma kształt zbliżony do prostokąta o bokach długości ok. 600x400 km. Regularny kształt psuje szeroka zatoka oceaniczna wrzynająca się w wyspę od południa i wysepka Marmo, oddalona kilkadziesiąt km od południowo-wschodniego wybrzeża Lodoss. Wszechobecne łańcuchy górskie, pustynia Storm and Fire Desert i dwie wielkie puszcze (Glassy Woods i Forest of No Return) stanowią naturalne granice podziału terytorialnego.

Najpotężniejszym i najważniejszym państwem na Lodoss jest bez wątpienia Święte Królestwo **Valis**, władane przez króla Fahna. Rozpościera się

w centralnej części Lodoss, otaczając półkolem południową zatokę. Rycerze w służbie Fahna uchodzą za najlepszych, a jego armia od 30 lat jest gwarantem pokoju dla całej wyspy. Stolicą Valis jest nadbrzeżne miasto Roid, zbudowane u ujścia Świętej Rzeki; inne ważne miasta to Addan i Lesmoa. Granice państwa są silnie ufortyfikowane i dobrze strzeżone.

Alania to stare królestwo położone na północnym wschodzie Lodoss, rządzone przez króla Kadomosa VII. Mieszkańcy tego kraju nade wszystko cenią naukę i wiedzę, a armia, choć liczna, nie jest tak dobrze wyszkolona jak wojska Valis. Stolicą Alanii jest miasto Alan, słynące ze wspaniałych bibliotek, w których zgromadzono wiedzę wielu pokoleń. Ważnymi miastami są również Novice, Zelni, Myse i Tarba ze słynną Świątynią Marfy. Także rodzinna wieś Parna - Zaxon, znajduje się w Alanii, na drodze do Tarby.

Wzdłuż granicy Alanii i Kannon rozciąga się tajemniczy i niedostępny **Forest of No Return (Las bez powrotu)**, główna siedziba wysokich elfów na Lodoss. Żaden podróżnik z własnej woli nigdy nie zapuści się do tej starożytnej puszczy, wszak jej nazwa nie jest przypadkowa... W Forest of No Return czas płynie swoim własnym rytmem, niezależnym od świata zewnętrznego; tylko przewodnictwo wysokiego elfa może zapewnić bezpieczne przezeń przejście.

Kannon leży na południowym-wschodzie Lodoss; od reszty wyspy odgradzają go wysokie góry i Forest of No Return. Nie niepokojony

przez najazdy król Kannon przestał przykładać uwagę do obronności królestwa - słaba armia nie stanowiłaby przeszkody dla ewentualnych najeźdźców. Stolicą Kannon jest piękne miasto Shining Hill, dalej na południe leżą Lever i Rood.

Pustynne Królestwo **Flaim** obejmujące pustynię - Storm and Fire Desert i przyległe do niej regiony, jest najmłodszym państwem na Lodoss. Na 10 lat przed wydarzeniami przedstawionymi w filmie, król-najemnik Kashue Arnague z pomocą zgromadzonej armii zjednoczył zwaśnione pustynne plemiona i zorganizował sprawne państwo, a za stolicę obrał miasto Blade. Inne miasta to: Manni, Lolan, Hert, Shuva, Tsuyva i oaza Haven. Flaim jest związane ścisłym przymierzem wojskowym z Valis.

Królestwo **Moss** leży wśród gór, w południowo-zachodniej części Lodoss. Władca kraju, książę Jester, wraz ze swoimi rycerzami przemierza swoją domenę na grzbietach wielkich latających bestii. Nad Moss ochronę i opiekę sprawuje także Złoty Smok Mycen, wokół którego koncentruje się życie królestwa, co widać choćby w nazwach miast, z których największe - Dragon Breath - pełni funkcję stolicy. W południowej części królestwa znajduje się siedziba mędrca i maga Worta oraz Wielki Tunel Krasnoludów, przez który przedzierał się w pierwszym odcinku Parn z drużyną.

Na północ od królestwa Moss rozciągają się **Pustkowia (Wildlands).** Nad tą wyludnioną okolicą góruje wulkan Fire Dragon Mountain - siedziba i skarbiec jednego ze Starożytnych Smoków - Shooting Star, którego łupieżcze wypady spowodowały, że Pustkowia noszą taką, a nie inną nazwę. Na tym obszarze znajduje się też puszcza Glassy Woods i otoczony bagnami zamek Karli.

Na północno-zachodnim krańcu Lodoss od wieków trwa Wolne Miasto **Raiden**, wielki port handlowy, niegdyś siedziba piratów. W Raiden jedynym obowiązującym prawem jest pieniądz. Oprócz ludzi żyją tu mroczne elfy, krasnoludy, a nawet gobliny.

Wreszcie dochodzimy do **Marmo**, niewielkiej wysepki, położonej kilkadziesiąt kilometrów na południe od wybrzeży Kannon.

Pod wyspą spoczywa ciało bogini zniszczenia - Kardis, a jej duch unosi się nad Marmo, zatruwając dusze mieszkańców tego kraju (mieszkańcami są głównie mroczne elfy i gobliny). Rozwinęło się tutaj wiele mrocznych kultów i religii, praktykowana jest czarna magia. Wyspą Marmo i Mrocznym Miastem Salbad włada silną ręką Beld.

"Nie potrzebuję pionków, które nie chcą być przesuwane".

Karla, szara czarownica.

Rasy

Ludzie

Ludzie są wszędzie tacy sami: niektórzy szlachetni, inni podli, ale w masie szarzy i zwyczajni. Także i Lodoss nie stanowi pod tym względem wyjątku. Rasa ludzka jest tutaj najliczniejsza i najlepiej zorganizowana. To ludzie zakładają królestwa, miasta i wsie, uprawiają rolę, karczują lasy, budują trakty, handlują, kradną i toczą wojny. W każdym większym mieście można znaleźć świą-

tynie bogów czczonych przez ludzi - głównie Falisa, Marfy i Rady; na Marmo kwitną także kulty mrocznych bóstw: Falarisa i Kardis. Wielkim respektem cieszą się mędrcy, uczeni, kapłani i mistrzowie magii.

Na oddzielną wzmiankę zasługują berserkerzy, czyli ludzie opanowani przez duchy furii (hyuri). Podczas walki berserker wpada w bitewny szał, podczas którego zyskuje nadludzką siłę i przestaje zwracać uwagę na odniesione rany. Ceną jest krańcowe wyczerpanie i osłabienie po takim boju. Powiadają, że gdzie przejdzie berserker, tam pozostaje jedynie śmierć...

Krasnoludy

Krasnoludy to stworzenia, których siła, wytrzymałość i upór stały się przysłowiowe. Przeciętny kra-

Ashram

Beld

Deedlit

Etoh

Fahn

snolud jest niski (ok. 1,5 m wzrostu) i zgodnie z tradycją hoduje brodę, której długość świadczy o jego statusie społecznym. Krasnoludy są solidnymi rzemieślnikami, górnikami bądź kupcami, a podczas wojny zmieniają się w doskonałych wojowników, którzy swoimi potężnymi toporami sieją spustoszenie w szeregach wroga. Tradycyjnie nieufne wobec innych ras, szczególną niechęcią (odwzajemnioną) darzą elfy, uznając je za wcielone zaprzeczenie swojej filozofii życiowej (złoto, stabilność, honor).

Wysokie elfy

Wysokie elfy to najstarsza i najpiękniejsza z ras zamieszkujących Lodoss. Wysokie i eleganckie, od ludzi odróżniają się szpiczastymi uszami, zgrabną sylwetką, zwinnością i płynnością ruchów. Te nieśmiertelne istoty żyją w lasach, w zgodzie z naturą, niewiele uwagi poświęcając ludzkiej cywilizacji. Elfy doskonale rozumieją przyrodę i potrafią władać magią natury. Szanują życie innych istot, ale w razie zagrożenia atakują bez wahania i skutecznie. Legendy głoszą, że w starożytnych wojnach bogów wysokie elfy walczyły po stronie boga światła - Falarisa. Większość z nich żyje w magicznej puszczy - Forest of No Return.

Mroczne elfy

Mroczne elfy od przedstawionych powyżej na pierwszy rzut oka odróżnia jedynie ciemny kolor skóry. W rzeczywistości rasy te dzieli o wiele więcej. Mroczne elfy nie są nieśmiertelne, ale żyją bardzo długo według ludzkiej miary. Wysoko cenią honor i dyscyplinę, wielu z nich włada magią szamańską. Są doskonałymi wojownikami; według legendy, w wojnach bogów stały po stronie boga ciemności Falarisa. Większość mrocznych elfów żyje na Marmo, służąc jako elitarne oddziały w armiach Belda.

Gobliny

Ciemna skóra, haczykowaty nos, wystające kły, pałąkowate nogi, zgarbiona postać - oto obraz typowego goblina. Mimo niepozornej postury są bardzo wytrzymałe, a goblinie bandy od zawsze były postrachem kupców i podróżników. Nie cierpiąc światła dziennego za dnia ukrywają się w jaskiniach, by w nocy szukać łupu. Goblini przywódcy potrafią władać prymitywną magią szamańską. W czasach wojny gobliny często zaciągają się do armii, walcząc w pierwszych szeregach jako mięso armatnie. Ich podstawowe uzbrojenie to zakrzywione szable i dzidy.

Koboldy

Z wyglądu przypominają wielkie, szare wilki, chodzące na tylnych łapach; potrafią jednak dzierżyć miecze, a posługują się nimi zaskakująco skutecznie. Groźniejsze od goblinów, atakują szybko i znienacka. Komanda koboldów wysyłane z Marmo, dowodzone przez mroczne elfy, coraz częściej nękają granice Kannon i Alanii.

Ogry

Te olbrzymie, ponad 3-metrowe potwory w służbie Marmo z pomocą swoich potężnych kos bojowych sieją strach i śmierć w szeregach przeciwników. Wolne, tępe, ale nieustępliwe, niczym żywe machiny bojowe potrafią torować sobie drogę wśród wrogich wojsk.

Gargulce

Magiczne stworzenia, z wyglądu przypominające powiększone, ogoniaste i uskrzydlone gobliny. Mogą latami tkwić bez ruchu, zmienione w kamienne posągi, aby w odpowiedniej chwili powrócić do życia i zaatakować pechowych podróżników. Wielu uważa, że gargulce to twory czarnej magii, stosowanej w Królestwie Magii Kastuul.

Smoki

Niejedną księgę można by zapisać opowieściami o tych nieśmiertelnych, magicznych stworzeniach. Majestatyczne, inteligentne i śmiertelnie niebezpieczne, smoki są najgroźniejszymi istotami na Lodoss. Śmiałek, który zapuściłby się do legowiska smoka, z pewnością znalazłby tam wielkie ilości złota, klejnotów, a może i magicznych artefaktów i prawie na pewno nie wróciłby z tej wyprawy żywy. Do największych i najpotężniejszych smoków zalicza się Starożytne Smoki, czyli te, które brały udział w wojnach bogów u początków świata. Potrzeba całej armii, aby zgładzić zionącą ogniem bestię, której rozpiętość skrzydeł dochodzi do kilkuset metrów! Upadek Królestwa Magii Kastuul przetrwało pięć Starożytnych Smoków; trzy z nich walczyły kiedyś u boku boga ciemności, dwa u boku boga światła. Są to:

* **Shooting Star, Ognisty Smok** - największy i najsilniejszy ze wszystkich, żyje we wnętrzu wulkanu Fire Dragon Mountain, od czasu do czasu wypuszczając się na łupieżcze wyprawy,

* **Narse, Czarny Smok** - kiedyś walczył u boku bogini zniszczenia Kardis, teraz pogrążony w letargu, spoczywa w jaskiniach pod Świątynią Falarisa na Marmo,

* **Eibra, Wodny Smok** - zamieszkuje morskie odmęty, postrach żeglarzy - czasem wynurza się na powierzchnię atakując okręty,

* **Mycen, Złoty Smok** - otacza opieką królestwo Moss, świetnie lata, jego łuski przypominają pióra,

* **Bramd, Lodowy Smok** - najstarszy i najmądrzejszy spośród żyjących smoków, żyje w górach na północy Alanii w rejonie Tarby, kontaktuje się z kapłanami Marfy.

Oprócz starożytnych, istnieje też szereg pomniejszych smoków, takich jak ten, z którym musiała walczyć drużyna Parna podczas przeprawy przez Wielki Tunel Krasnoludów. Nie wszystkie potrafią latać, ale wszystkie są bardzo niebezpieczne.

"Miecz to nie zabawka. Pokażę ci jak powinno się go używać".

Ashram, czarny rycerz.

Historia (Lodoss wczoraj i dzisiaj)

Na początku był gigant Atsuki. Od niego pochodzi wszelkie życie. Z jego ciała powstały lądy, z krwi morza, z gniewu wiatr i burze. Ostatnie tchnienie, które wydał, rozniecilo na Forcerii płomień życia. Ze szczątków ciała giganta zrodzili się bogowie: z prawej stopy bóg wojny Myrii, z lewej stopy bóg handlu Cha Za, z głowy bogini mądrości Rada, z prawej ręki bóg ciemności Falaris, z lewej ręki bóg światła Falis, a z resztek ciała boginii stworzenia, Marfa i wiele pomniejszych bóstw. Od bogów zaś pochodzą wszelkie inne istoty.

Przez tysiące lat ludzie i inne stworzenia zgodnie żyli w świecie Forcerii. Nadszedł jednak czas, w którym bogowie zaczęli walczyć o władzę nad światem. W szczytowym momencie ciągnącej się stuleciami bitwy, w której polegli wcześniej Falis i Falaris, starły się bogini stworzenia Marfa i bogini zniszczenia Kardis. Ich potęga była tak wielka, że obie zginęły w tej walce. Wydając ostatnie tchnienie, Kardis przeklęła ziemię, na której znalazła śmierć, ale Marfa w ostatnim przebłysku mocy zdołała oddzielić ten skrawek lądu od reszty kontynentu. Tak powstała przeklęta wyspa Lodoss.

Choć obie boginie od dawna już nie żyją, ich duchy unoszą się nad Lodoss, kształtując bieg wielu wydarzeń. Duch Marfy chroni mieszkańców

wyspy przed klątwą Kardis, której szczątki spoczywają pod Marmo. Marmo stało się źródłem złych mocy i mrocznych sił, które w przyszłości

Kashue

Leylia

Orson

Parn

Pirotess

© Group SNE/Kadokawa Shoten Publishing Co., Ltd./Marubeni Corp./Tokyo Broadcasting System

Fiarna

Ghim

Jebra

Jester

Karla

wiele razy zburzą spokój wyspy.

Tyle głoszą legendy. Reszta historii jest opisana w starych księgach i kronikach.

Przez 2000 lat po wielkiej wojnie bogów na wyspie panował chaos. Królestwa powstawały i upadały, ciemne siły z Marmo najeżdżały Lodoss, paląc wsie i grabiąc miasta.

800 lat przed wydarzeniami ukazanymi w filmie z chaosu i wojen wyłoniło się Królestwo Magii Kastuul, które w krótkim czasie podporządkowało sobie cały Lodoss i poskromiło barbarzyńskie plemiona. Jego mieszkańcy doskonalili się w sztukach magicznych, a potęga władców dorównywała potędze bogów. Historia lubi się powtarzać - wkrótce arystokracja Kastuul zaczęła walczyć między sobą o władzę i w chaosie wojny domowej królestwo rozpadło się. Tuż przed upadkiem zabezpieczono pięć magicznych artefaktów wielkiej mocy, oddając je pod opiekę pięciu Starożytnych Smoków, które przetrwały wojny bogów. Najważniejszym z nich jest ponoć Berło Władzy, strzeżone przez Shooting Star, które pozwala kontrolować

cały Lodoss, wszystkie Starożytne Smoki, a nawet bogów (notabene, czyż Kastuul nie kojarzy się z tolkienowskim Numenorem, a magiczne artefakty - z palantirami?).

Po upadku Królestwa Magii na wyspie raz jeszcze zapanował chaos. Pięciuset lat potrzebował Lodoss, aby podźwignąć się z klęski Kastuul. W tym czasie powstały istniejące do dziś królestwa Alania, Kannon i Moss, a w końcu Święte Królestwo Valis.

Na 30 lat przed wydarzeniami opisanymi w filmie, z okruchów szaleństwa martwej boginii Kardis powstał Król-Demon. W krótkim czasie zjednoczył siły rozproszone na Marmo i rozpoczął inwazję na Lodoss. Żadna ze słabych armii nie była w stanie przeciwstawić się jego potędze i zdawało się, że Lodoss czeka niechybna zguba. Wtedy zgromadziła się szóstka bohaterów (według mangi - siódemka), którzy stanęli do walki z demonem. Wśród nich byli: Fahn - król Valis, wielki rycerz Beld, kapłanka Marfy - Neese, mędrzec i czarodziej Wort, krasnoludzki król Fleve oraz mistrzyni magii, której imienia opowieści nie wyjawiają. W ostatecznym starciu, Beld zabił Króla-Demona, zatapiając miecz w jego ciele. Skąpany we krwi demona miecz został przesycony złą mocą i wkrótce skaził duszę rycerza. Po zwycięstwie król Fahn wrócił do Valis, aby władać swoim królestwem, Neese

została Najwyższą Kapłanką Marfy w Tarbie, Wort zaszył się na zamku w Moss i poświęcił studiom magicznym, Beld objął kontrolę nad pokonaną wyspą Marmo, zaś tajemnicza mistrzyni magii zniknęła na pewien czas z horyzontu wydarzeń...

Upłynęło 30 lat. Na Lodoss zagościł pokój, królestwa rozkwitały, zapomniano o niepokoju i wojnach. Tymczasem ambicje Belda, pobudzane przez moc zaklętą w złym mieczu, rosły. Na jego rozkaz na Marmo zaczęły gromadzić się potężne siły złożone z ludzi, mrocznych elfów, goblinów, koboldów i ogrów. Inwazja na Lodoss jest teraz jedynie kwestią czasu...

"Czymże jest ciało? Marną szatą, którą można nosić i wyrzucić w stosownym czasie".

Karla, szara czarownica.

Bohaterowie (Panie i Panowie, oto...)

Koło historii raz jeszcze wykonuje obrót. Do walki z armiami staje szóstka nowych bohaterów, nieświadomych jeszcze swojego przeznaczenia. Tym razem są to:

Parn (seiyuu: Takeshi Kusao)

Młody człowiek, który przywdziawszy zbroję ojca, ze wszelkich sił stara się mu dorównać i zostać bohaterem. Ojciec Parna, Tessius, niegdyś rycerz na dworze Valis, poświęcił swój honor i pozycję, aby uratować od śmierci księżniczkę Fiannę. Szlachetne serce, gorąca głowa, upór i urocza naiwność, to główne cechy charakteru Parna. Często daje się ponieść odruchom serca, pakując w tarapaty siebie i innych. Brak umiejętności szermierczych i doświadczenia stara się nadrabiać zapałem. Przez całe życie mieszkał w wiosce Zaxon, na północy Alanii. W kolejnych epizodach, pod wpływem doświadczeń, wojny i bezsensownych śmierci Parn spoważnieje, a między nim i Deedlit rozkwitnie wspaniałe, choć niewypowiedziane uczucie...

Deedlit (seiyuu: Yumi Touma)

Dla przyjaciół Deed. Wysoka elfka z Forest of No Return. Złote włosy, zielone oczy, ciepły głos - esencja piękna i młodości (Deedlit jest najmłodsza w swoim elfim plemieniu - ma dopiero 160 lat). Ciekawa świata i ludzi (niezwykłe wśród elfów!). Wrażliwa, czasem lekko ironiczna. Dobrze radzi sobie z mieczem, nieźle gra na lutni i jak wszystkie wysokie elfy potrafi stosować magię natury. Nie lubi być ignorowana - szczególnie przez Parna.

Etoh (seiyuu: Kappei Yamaguchi)

Świeżo upieczony kapłan Falisa. Dzięki swojej magii kleryckiej potrafi uzdrawiać, leczyć rany i walczyć ze złymi mocami. Pogodny i spokojny, od najmłodszych lat jest dobrym przyjacielem Parna (wychowywał się w Zaxon). Szaty kapłańskie zapewniają mu poważanie wśród mieszkańców Lodoss.

Ghim (seiyuu: Yoshisada Sakaguchi)

Typowy okaz krasnoluda. Po poważnym wypadku w kopalni, przez długi czas opiekowała się nim kapłanka Marfy, Neese. Kiedy córka Neese, Leylia zaginęła w tajemniczych okolicznościach, Ghim przysiągł, że ją odnajdzie. Od tego czasu upłynęło 7 lat... Świetnie włada toporem, jest dobrym przyjacielem Slayna.

Slayn (seiyuu: Hideyuki Tanaka)

Mag. Jak sam skromnie przyznał, jego magia nie jest jeszcze tym, czym powinna być. Osiadł nieopodal Zaxon, gdzie służył dobrą radą i pomocą

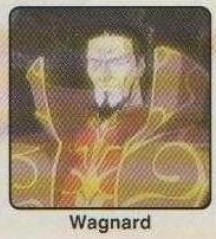
okolicznym mieszkańcom. Od podróży zdecydowanie woli spokojne życie wśród kurzu starych ksiąg. Jego czary nieraz wybawiły drużynę z poważnych kłopotów.

Woodchuck (seiyuu: Norio Wakamoto)

Krócej: Wood. Złodziej, oszust i hazardzista. Nie siadajcie z nim do gry w kości. Przyłapany na kradzieży, trafił do lochów fortecy Myce w Alanii, skąd w czasie bitwy wyciągnął go Parn. Cyniczny i wyszczekany, nie przepada za wojskiem i władzą. Bardzo celnie rzuca sztyletami.

Sheris

Slayn


Wagnard

Woodchuck

Wort

W czasie swoich podróży drużyna spotka wiele osób. Wśród nich znajdą się:

Karla (seiyuu: Yoshiko Sakakibara)

Znana również jako szara czarownica, co trafnie oddaje jej pozycję na Lodoss - nie da się jej przypiąć łatki "dobra" bądź "zła". Włada potężną magią, od setek lat manipuluje historią, konsekwentnie realizując własną wizję przyszłości Lodoss. Król, czy wieśniak - wszystkich traktuje jednakowo - jako pionki w swojej grze. Pani Sakakibara jest wspaniała w tej roli!

Wort (seiyuu: Tamio Ohki)

Mędrzec i mag, legendarny bohater wojny z Królem-Demonem. Od lat mieszka w Moss, gdzie studiuje księgi magiczne i stare kroniki. Wierzy, że Parn jest kluczem do przyszłości Lodoss. My też wierzymy, ne?

Fahn (seiyuu: Osamu Saka)

Król Valis, jeden z szóstki bohaterów, którzy pokonali Króla-Demona z Marmo. Chociaż stary, wciąż potrafi władać swoim Świętym Mieczem. Mądry i sprawiedliwy król, nieustępliwy i honorowy rycerz, kochający ojciec (jego córką jest księżniczka Fiarna).

Kashue (seiyuu: Shuuichi Ikeda)

Słynny król-najemnik, władca Flaim i idol Parna. Przystojny i popularny wśród pań, równie dobrze tańczy jak fechtuje. Sprzymierzeniec króla Fahna. Człowiek honoru i rycerz w każdym calu.

Sheris (seiyuu: Minami Takayama)

Najemna wojowniczka. Sheris i Orson od lat tworzą zgraną parę najemników. Choć nigdy o tym nie wspomina, wyraźnie czuje do Parna coś więcej niż tylko przyjaźń.

Orson (seiyuu: Sho Hayami)

Berserker i przyjaciel Sheris. Jedyna rzecz, o którą dba, to bezpieczeństwo partnerki. Rzadko się odzywa. Groźny wojownik.

Po stronie Marmo wystąpią:

Beld (seiyuu: Tarou Ishida)

Imperator Marmo i pan miecza Soul Crusher. Pogromca Króla-Demona, jeden z sześciu legendarnych bohaterów. Dawniej przyjaciel Fahna, teraz jest jego największym wrogiem. Opętany przez własną ambicję i złą moc miecza dąży do podbicia całej wyspy Lodoss.

Ashram (seiyuu: Akira Kamiya)

Czarny rycerz, dowódca Straży Królewskiej Marmo i generał wojsk Belda. Czarna zbroja, długie, rozwiane włosy i wspaniały głos: klasyczny "cool bad guy". Ambitny, surowy i wymagający wobec siebie i innych. Jeden z najlepszych szermierzy i strategów na Lodoss. Stanowi przeciwwagę dla Parna po stronie Marmo.

Pirotess (seiyuu: Sakiko Tamagawa)

Mroczna elfka na usługach Marmo, lojalna, piękna i niebezpieczna. Kocie oczy, długie, białe włosy, płynne ruchy i wspaniałe errr... uszy - gdyby na Marmo odbyły się wybory Miss, z pewnością by je wygrała. Używa długiego miecza, sztyletów i posługuje się magią szamańską. Tragiczna miłość bez słów między Pirotess i Ashramem, to jeden z najpiękniejszych wątków w filmie.

Wagnard (seiyuu: Takeshi Aono)

Czarnoksiężnik z Marmo i nadworny mag Belda. Podbój Lodoss niewiele dla niego znaczy - przy boku Belda chce zrealizować własny cel - osiągnąć nieśmiertelność. Nie cofnie się przed niczym, aby zaspokoić swoją ambicję.

"Życie człowieka. Życie robaka. Nie ma między nimi różnicy. Życie to życie".

Deedlit, wysoka elfka.

O samym filmie

Co takiego jest w tym filmie, że można obejrzeć go po raz n-ty bez znudzenia? Doszedłem do wniosku, że największe zasługi wnoszą: historia, muzyka i projekt postaci.

Historia. Literatura tworzona na bazie RPG nie osiąga zwykle "wysokiego pułapu", jednak Record

of Lodoss War, filmowa adaptacja tego gatunku, ma w sobie jakiś magnes. Myślę, że są nim duże napięcia emocjonalne między bohaterami. Mamy więc dwa wątki miłosne. Po jednej stronie barykady Parn i Deedlit, po drugiej Ashram i Pirotess. W obu wypadkach jest to miłość cicha, bez deklaracji. Widz czuje ją w głosie postaci, widzi w błysku oka czy drobnym geście, ale ani razu nie padnie słowo "kocham". Bywają sceny podniosłe, bywają i takie, przy których ukradkiem ociera się łzę.

W filmie znajdziemy dwa punkty kulminacyjne akcji. Pierwszy w siódmym odcinku, podczas wielkiej bitwy armii Marmo i połączonych sił Valis i Flaim, drugi w finałowym odcinku trzynastym. Ten niezwykły podział jest skutkiem korzystania z powieści przy tworzeniu fabuły; między odcinkiem 8 i 9 istnieje luka czasowa (powinna się tam znaleźć treść drugiej w cyklu powieści, "Demon ognia").

Muzyka. Bez dwóch zdań oprawa muzyczna Lodossa zostawia w tyle większość filmów anime (a nie jest to tytuł najnowszy). Zacznijmy od środka:

Postępy fabularne są ilustrowane starannie dobraną i wspaniale wykonaną muzyką symfoniczną, która sama w sobie stanowi dzieło sztuki, od pierwszych odcinków pomagając widzom wczuć się w klimat filmu i przenieść do świata Lodoss. Jednym razem podniosła, innym tajemnicza, czasem niepokojąca, czasem romantyczna niezmiennie zapada w pamięć i serce.

Kiedy Karla (seiyuu: Yoshiko Sakakibara, czyli Nehelenia z Sailor Moon) przemawia swoim głębokim, tajemniczym głosem, w którym pobrzmiewa wiedza i magia gromadzona przez wieki, dźwięki rozlewają się w tle, niczym czarodziejska mgła. Kiedy drużyna ponagla konie do galopu, muzyka przyspiesza, naciska, staje się niepokojąca i urywana, jak oddech zmęczonego wierzchowca. Gdy budzi się z letargu ognisty smok, Shooting Star, senna dotąd muzyka nagle nabiera brzmienia i siły. Słuchając Deedlit, która w romantycznym nastroju, wśród ciszy gwiazd, odgrywa na lutni "Światło Księżyca" (Tsuki no Hikari) nachodzi człowieka ochota, żeby zbesztać Parna za jego niedomyślność i niezdecydowanie. ^_^

Oprawa dźwiękowa filmu ma za zadanie wzmacniać, potęgować działanie obrazu. Najczęściej odbieramy ją bez czynnego udziału, wsłuchiwania się. W Record of Lodoss War muzyka niesie taki ładunek emocji, jest sugestywna do tego stopnia, że widz jest w stanie przeżywać emocje bohaterów, nawet bez czytania czy słuchania dialogów.

Na oddzielny akapit zasługują piosenki: otwierająca (Adesso e Fortuna) i kończąca (Kaze no Fantasia) każdy odcinek serii. Obie śpiewa Sherry i robi to wspaniale (notabene, bardzo tajemnicza postać - do dziś nie wiadomo, jak brzmi jej prawdziwe imię). Romantyczne, doskonale opracowane muzycznie i treściowo, stały się wizytówką filmu, wchodząc w skład kilku składanek "best". Zdaję sobie sprawę, że nie każdego zachwyca muzyka klasyczna, symfoniczna, czy instrumentalna - dla takich osób ROLW jest doskonałą okazją, aby zmienić swoje preferencje! Ścieżka dźwiękowa serii OAV została wydana na trzech płytach CD, oprócz tego powstało kilka kompaktów z muzyką inspirowaną filmem.

Projekt postaci do filmu wykonał Nobuteru Yuki i spisał się przy tym na medal. W jednym z wywia-

dów powiedział, że nie chce tworzyć prac, o których ktoś powie "to mi się podoba". On tworzy, aby usłyszeć albo "nienawidzę tego" albo "to najlepsza rzecz jaką w życiu widziałe(a)m".

Zarzuty. Nic nie jest bez wad. Lodossowi można zarzucić zbyt statyczną animację i wielokrotne wykorzystywanie niektórych ujęć (głównie w bitwach). Troszkę mierzi brak rozmachu w scenach batalistycznych, które zostały sprowadzone do

szeregu pojedynków. Nie są to grzechy śmiertelne, ale dla spokoju sumienia wypada je wymienić.

Drobna uwaga: pierwszy odcinek filmu chronologicznie powinien wypaść między epizodem piątym i szóstym. Tak więc należy go obejrzeć, zapamiętać i w odpowiedniej chwili sobie przypomnieć. Ta zmiana kolejności miała uzasadnienie komercyjne - wrzucając widza w środek fabuły i kusząc świetną animacją (walka ze smokiem), producenci chcieli zachęcić niezdecydowanych do kupna kolejnych części.

Perspektywy: Record of Lodoss War ma szansę stać się przebojem wśród graczy RPG i miłośników literatury fantasy. Pozostali widzowie, jak sądzę, także obejrzą go z przyjemnością, a może nawet przekonają się do fantasy i RPG. Polecam!

"Światło i Ciemność... Między nami dwoma wszystko się rozstrzygnie".

Ashram, czarny rycerz.

Poza OAV

Japońscy fani ROLW nie mają powodów do narzekań. Na bazie siedmiu powieści w głównym cyklu ukazało się kilka serii mang (w języku angielskim dostępna jest manga "Grey Witch"), słuchowisko radiowe i opisywana tutaj seria OAV. Oprócz wspomnianego cyklu powieściowego ukazały się też cztery powieści "Legend of Lodoss" opisujące czasy pierwszych sześciu bohaterów (wkrótce w USA ukaże się oparta na nich manga "Lady of Pharis"). Wydano również dwa zbiory opowiadań, pierwszy poświęcony Deedlit, drugi Ashramowi.

Latem zeszłego roku w japońskiej telewizji wystartowała 26-odcinkowa seria telewizyjna "Record of Lodoss War: Chronicles of Heroic Knight", oparta na tych wątkach z powieści, które nie zostały wykorzystane w serii OAV. Amerykańską premierę Lodoss TV zapowiedziała na sierpień tego roku firma CPM/US Manga. Spotkamy w niej kilku starych znajomych, jak i masę nowych postaci.

Dalej mamy krótki i pełen humoru (superdeformed!) film "Welcome to Lodoss Island", parodiujący wydarzenia na Lodoss, choć na razie nic nie zapowiada jego wydania poza Japonią.

Oprócz powieści o Lodoss, Mizuno jest także autorem czteroczęściowego cyklu o Crystanii, krainie będącej częścią kontynentu Danarn, położonego na południe od Lodoss. Ten cykl także doczekał się adaptacji w postaci mangi, filmu kinowego "Legend of Crystania" i trzyczęściowego OAVu pod takim samym tytułem. Wspominam o Crystanii także dlatego, że występują w niej dwie postacie z OAVu Record of Lodoss War: Ashram i Pirotess.

Nie próżnowali również japońscy fani: na bazie Lodossa powstało wiele dojinshi, a wśród gadżetów można znaleźć: karty kolekcjonerskie, karty telefoniczne, plakaty, koszulki, figurki, piórniki, albumy - czego tylko dusza zapragnie...

I jeszcze jedna informacja: pod internetowym adresem **http://www.meta-earth.com/lodoss** dostępny jest darmowy system RPG "Lodoss War" w tłumaczeniu Marka Chase'a, oparty na oryginalnym japońskim RPG. Poza wszystkim innym podręcznik jest znakomitym źródłem informacji o świecie Lodoss.

Fingofin

Record of Lodoss War

Lodoss-tou senki
Kroniki Wojny Lodoss
Produkcja: 1990/91 Group SNE/ Kadokawa Shoten Publishing Co., Ltd./Marubeni Corp./Tokyo Broadcasting System
Dystrybucja: Pioneer LDC
Emisja w Polsce: Canal Plus
Reżyseria: Akinori Nagaoka (1, 12-13), Shigeto Makino (2), Katsuhisa Yamada (3), Taiji Ryu (4, 7, 9-11), Kazunori Mizuno (5), Akio Sakai (6), Hiroshi Kawasaki (8)
Scenariusz: Mami Watanabe, Kenichi Kanemaki
Chara design: Nobuteru Yuki, Yutaka Izubuchi
Muzyka: Mitsuo Hagita
Czas: kaseta 1: 80 minut, kasety 2-6: 55 minut (razem 13 epizodów OAV, 355 minut)

Tytuły i krótkie opisy oryginalnych powieści o Lodoss (wszystkie części):

Układ:
Tytuł oryginalny
Tłumaczenie tytułu
Opis powieści

1. Hairo no Majo
"Szara czarownica"
Marmo najeżdża Kannon, Lodoss staje w obliczu inwazji ciemnych sił. Parn wyrusza z Zaxon razem z Etoh, Slaynem i Ghimem. Na podstawie tej części zrobiono odcinki 1-8 OAV.

2. Honou no Mashin
"Demon ognia"
Parn i Deedlit w poszukiwaniu Woodchucka trafiają do Flaim, gdzie muszą walczyć z pustynnym plemieniem, a później z demonem ognia - Efreetem.

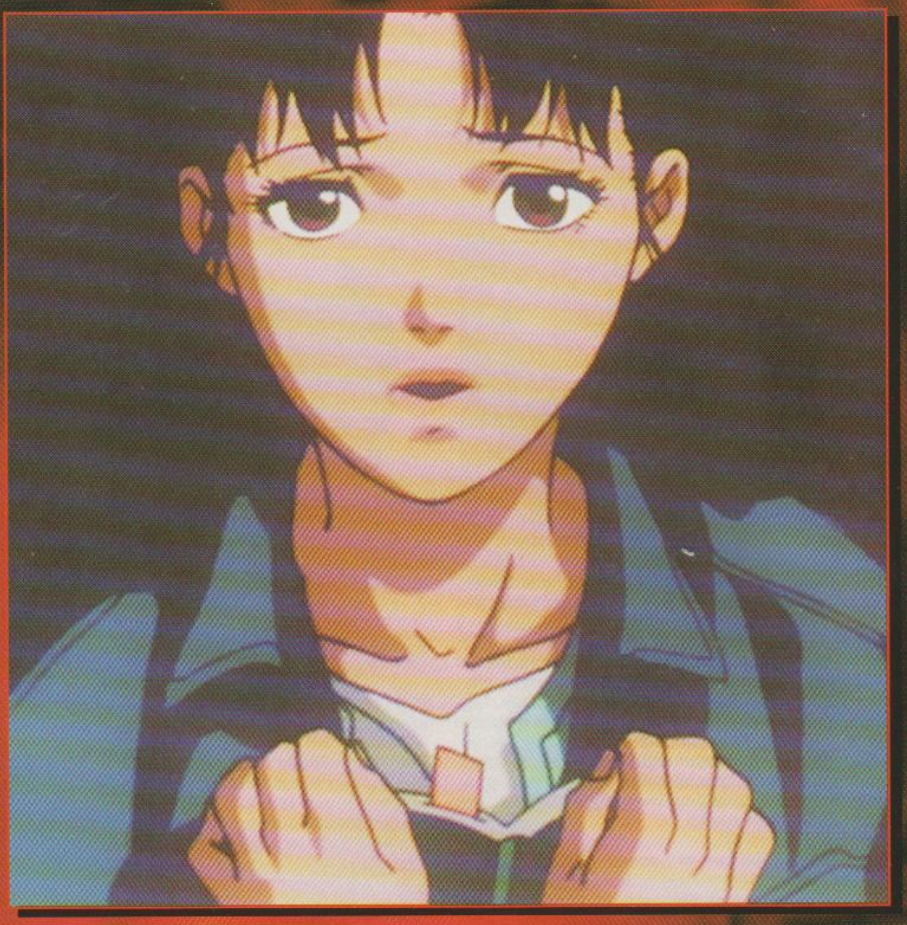
3. Karyuusan no Maryuu I
"Smok z Fire Dragon Mountain I"

4. Karyuusan no Maryuu II
"Smok z Fire Dragon Mountain II"
Na podstawie części 3 i 4 powstały odcinki 9-13 serii OAV. Ashram wyrusza po Scepter of Domination do Fire Dragon Mountain. W tym samym kierunku wyrusza Parn z drużyną i Orson ze swoją grupą.

5. Outachi no seisen
"Święta wojna królów"
Parn królem Alanii! Nie na długo, niespokojna natura każe mu wyruszyć w podróż. Na horyzoncie nowa bitwa.

6. Lodoss no Seikishi I
"Święty rycerz Lodoss I"
Wagnard, aby ożywić Kardis, kradnie Krzyształ Dusz ze skarbca Flaim. W pościg za nim wyrusza młody rycerz Spark.

7. Lodoss no Seikishi II
"Święty rycerz Lodoss II"
Mała Neece, córka Leyli, wyrusza do Kannon, aby stawić czoło swojemu przeznaczeniu. Spark wraz ze swoją drużyną również zdąża w tamtą stronę. Wielki finał.



Perfect Blue

perfekcyjna iluzja...

Zastanawialiście się kiedyś nad prawdziwą esencją życia fanów? Ile są w stanie poświęcić dla swojego idola, ile oddać, by móc go zobaczyć chociaż na chwilkę, chociaż na parę sekund? Jak to jest żyć w świecie marzeń, w świecie nieustających iluzji? Zbierasz plakaty, kupujesz czasopisma, słuchasz jej muzyki... Gdy budzisz się, widzisz na ścianie jej czarujący uśmiech, mówiący "Kocham tylko Ciebie", a gdy zasypiasz - ponownie dostrzegasz tylko ją. Nie zależy Ci już na prawdziwej miłości, po co kochać inne skoro są gorsze od niej? Żyjesz marzeniami, one są sposobem na wszystko - ból, cierpienie, strach... i po pewnym czasie nie jesteś już w stanie odróżnić, czy naprawdę Cię pocałowała, czy był to tylko Twój sen... wspaniały, chory sen. I nadchodzi taki moment, w którym chcesz to sprawdzić... a to oznacza dotknąć jej... To nie będzie trudne, przecież wiesz gdzie mieszka, jak żyje... co lubi... co czuje...? I nagle zapragnąłeś smaku jej krwi...

Film animowany. Od zarania dziejów ten gatunek sztuki filmowej przeznaczony był głównie dla dzieci, uczył i bawił zarazem. Taką bynajmniej mentalność wpojono nam w młodości, tak się wychowaliśmy - oglądając kolejne przygody "Bolka i Lolka", czy też "Reksia". Do niedawna to stereotypowe spojrzenie na sztukę animowaną prześladowało nie tylko Polaków, ale również i resztę świata - nawet samą Japonię! Do końca lat 70. japońscy animatorzy nie wyprodukowali żadnego filmu anime przeznaczonego dla widzów dorosłych, a mimo to, gdy takie dzieło się w końcu pojawiło, zyskało tylu zwolenników, ilu wrogów. Przez wszystkie te zamierzchłe lata walczyliśmy o traktowanie animacji jako "sztuki wizualnej". I przypuszczam, że gdyby nie dzieło firmy REX Entertainment - nic byśmy nie osiągnęli... my... FANI.

Stworzony na początku 1997 roku, pierwszy animowany thriller psychologiczny - "Perfect Blue", ponownie odkurzył sprawę prawa tego gatunku do osiągnięcia formy sztuki. Sposób reżyserii, ukazanie fabuły i świata przedstawionego były tak nowatorskie, iż poruszały najtwardsze nawet serca. Taki miał być i taki właśnie jest "Perfect Blue". Jest to pierwsze dzieło korporacji REX Entertainment, powoli stawiającej kroki na scenie animatorskiej, którego oficjalna premiera miała miejsce poza Japonią - na festiwalu filmowym Fant-Asia'97 w Montrealu (Kanada). "Chcieliśmy stworzyć coś, co zerwałoby z przekonaniem, iż film animowany przeznaczony jest jedynie dla dzieci, a jednocześnie stworzyć dzieło mogące być docenionym nie tylko przez fanów animacji" - twierdzi Hitomi Nakagaki, reprezentantka REX Entertainment. I rzeczywiście, korporacja dołożyła wszelkich starań, aby dzieło to było po prostu - perfekcyjne. Scenariusz filmu stworzony został na podstawie noweli Yoshikazu Takeuchiego, przez młodego, utalentowanego scenarzystę Sadayukiego Murai, zdobywcę nagrody Młodego Scenarzysty Roku największej sieci telewizyjnej w Japonii - FujiTV. Ten genialny człowiek znany jest jako 'boski twórca', mogący z najgorszego i najpłytszego materiału stworzyć niesamowicie impresywną, pełną emocji i przemyśleń historię, która nie pozwala widzowi uwolnić się ze swych szponów nawet na chwilę. Aby impresji nadać charakter ekspresywny, reżyserię powierzono równie genialnemu człowiekowi, Satoshiemu Kon. To tajemnicze nazwisko kryje za sobą wychowanka samego mistrza - Katsuhiro Otomo, który to trzy lata temu powierzył Satoshiemu rolę scenarzysty i współreżysera noweli "Magnetic Rose", będącej jedną z trzech części kultowego już filmu anime - "Memories". "Perfect Blue" jest debiutem Satoshiego jako głównego reżysera, toteż dla

© MadHouse, ONIRO Co. Ltd.

ludniona wyspaw Japonii. Tokio, największy chaos, a zarazem duma wyspy. Człowiek, największe... zagrożenie. To właśnie w tej rzeczywistości przemija ludzkie życie w "Perfect Blue". Wielkie metropolie, w których miejsce na współczucie zostało zastąpione ignorancją, a radość i szczęście niezauważalnym cierpieniem. Dookoła twarze, puste maski, pośrodku których zauważam zupełnie nie pasującą do otoczenia osobę. Ma tak delikatne rysy, i tak głębokie oczy pełne uczucia, którego nie potrafię już nazwać - ja, szary mieszkaniec Tokyo. Jej ubranie - czerwone jak krew. Jej usta zdają się krzyczeć - żyję... pośród tysiąca umarłych, zimnych jak lód postaci. Miała na imię Mima... Mima Kirigoe. Do Tokyo przybyła wraz ze swoim debiutanckim zespołem "Cham", rzec by się chciało - amatorszczyzna. Na ich koncertach bywało niewiele osób - kilka dzieciaków z przedmieścia, kilku przechodniów zmęczonych codziennością i próbujących uciec w ten sposób od kłopotów, paru pijanych gnojków, jakich pełno w tej metropolii... i ta, nie pasująca do otoczenia, osoba... Te ostre rysy twarzy i tak głębokie oczy, pełne uczucia, które znałem na pamięć - nienawiść, ból, cierpienie... zło... Jego spojrzenie było jednak obojętne - ukrywało emocje tkwiące głęboko w podświadomości tego fana. Półetatowy ochroniarz... też mi coś. Nawet on nie podejrzewał, iż kariera Mimy miała się niedługo zakończyć. Nie przebiegała bowiem zgodnie z oczekiwaniami jej agenta, żądnego pieniędzy biznesmena,

oddania hołdu swojemu mistrzowi zaprosił on na plan filmowy pana Otomo w roli specjalnego doradcy. Wspaniałomyślny gest w stronę ojca surrealistycznego filmu animowanego XX wieku, nieprawdaż? Wraz za panem Otomo na plan filmowy został zaproszony jeden z najlepszych, najbardziej nowatorskich chara designerów - Hisashi Eguchi. Jego talent mogliśmy podziwiać w filmie "Roujin-Z", nad którym pracował pod czujnym okiem mistrza Katsuhiro. Jego design zadziwia prostotą, a zarazem wzrusza głębią - sam twórca nazywany jest nawet japońskim Herge (francuski twórca "TinTina" - jednego z największych klasyków komiksu). Do takiego natłoku sław dołączył również Hiroaki Inoue, współtwórca najbardziej kultowego i najbliższego memu sercu studia - GAINAX. W 1989 roku odszedł od "paki z Momonari", aby móc stworzyć własne studio - ONIRO Co. Ltd., które wyprodukowało tak znane filmy anime, jak "Macross II", "Tenchi Muyo", czy wspomniane już wcześniej "Memories". Rolę asystenta Hiroakiego powierzono Masao Marayumie, założycielowi studia MadHouse, który to wypromował Katsuhiro Otomo podczas kręcenia "Harmageddona" - pierwszego anime korporacji Kadokawa Shoten. W swoim dorobku chowa tak niesamowite dzieła, jak "X - the Movie" czy "Memories". Dzięki tym osobom, ich pracy i oddaniu, a przede wszystkim - dzięki wspaniałej ekipie składającej się z ponad 500 ludzi, powstało najbardziej przełomowe dzieło w historii sztuki animowanej... niebiańska perfekcja. "Perfect Blue".

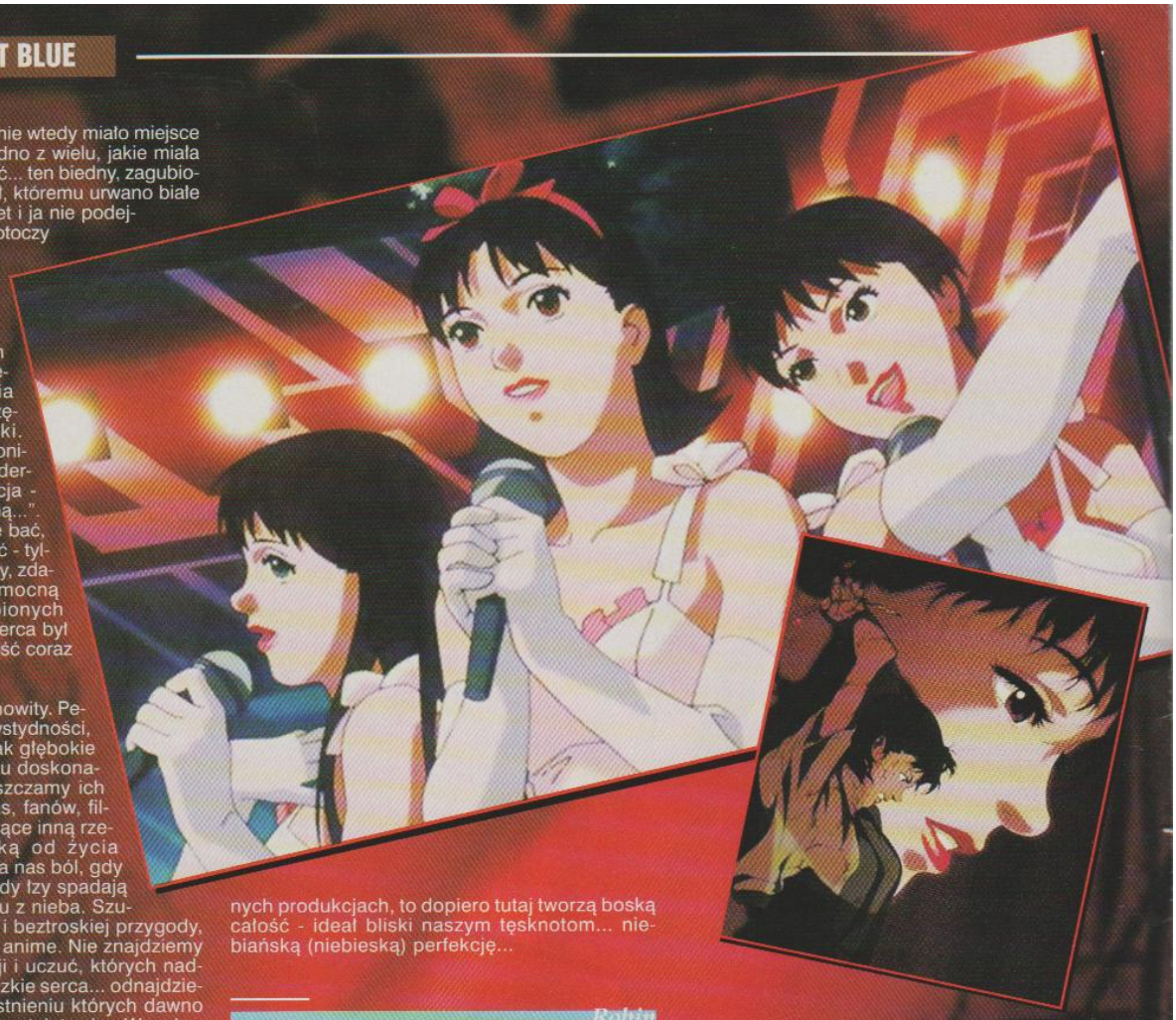
"Jeżeli myślisz, że wiesz wszystko o naszym okrutnym świecie, nie widziałeś "Perfect Blue"..."

anata wą - dare?

Świat, planeta na której żyjemy. Japonia, jedno z największych państw na świecie. Honsiu, najbardziej za-

którego życie było jedną wielką maszyną... maszyną do robienia krwawych pieniędzy. To pod jego naciskiem dziewczyna zdecydowała się na odejście z "Chamu", kierując swoje kroki ku nowemu - aktorstwu. Swoje postanowienie ogłosiła podczas ostatniego koncertu... a ja bałem się, iż mógł to być ostatni występ w jej życiu. W spojrzeniu dziewczyny wyczuwałem lęk, ten sam, który tak emanował wtedy, na ulicy... a może to nigdy nie miało miejsca? Cisza stawała się coraz głośniejsza... wnętrze Mimy stopniowo rozpadało się na kawałki, jak dziecięca układanka, na którą ktoś przypadkowo postawił stopę. Już na samym początku swojej nowej drogi przeszłość chwytała ją za rękę. Grała niewielką rolę w kryminale "Double Bind", ktoś jednak nie chciał zapo-

mnieć o jej głosie. To właśnie wtedy miało miejsce pierwsze morderstwo... jedno z wielu, jakie miała ujrzeć... usłyszeć... przeżyć... ten biedny, zagubiony w wielkim świecie Anioł, któremu urwano białe skrzydła. Z początku nawet i ja nie podejrzewałem, iż takim torem potoczy się jej życie. Głuche telefony, przerażające listy, czy w końcu internetowa strona... Mima's Place, i znów ten sam człowiek - Mimaniac. Z każdym dniem świat iluzji wkraczał do realiów codziennego życia Mimy, kradnąc po kolei części życiowej układanki. Nacisk agenta, kolejne poniżające role, kolejne morderstwa... i ta sama sentencja - "Nie jesteś prawdziwą Mimą...". Powoli i ja zaczynałem się bać, nikomu nie można już ufać - tylko Rumi, przyjaciółka Mimy, zdawała się być jedyną pomocną dłonią w świecie zagubionych dusz... z każdą rolą morderca był coraz bliżej, a rzeczywistość coraz dalej...



"Perfect Blue" jest niesamowity. Pełen polotu, dzikości i bezwstydności, a zarazem poruszający tak głębokie tematy, o których istnieniu doskonale wiemy, lecz nie dopuszczamy ich do siebie. Dla wielu z nas, fanów, filmy animowane prezentujące inną rzeczywistość są ucieczką od życia codziennego - gdy dotyka nas ból, gdy tracimy wiarę w siebie, gdy łzy spadają z oczu jak krople deszczu z nieba. Szukamy wtedy pocieszenia i beztroskiej przygody, którą oferuje nam iluzja - anime. Nie znajdziemy tam bowiem złych emocji i uczuć, których nadmierna ilość wypełnia ludzkie serca... odnajdziemy jednak marzenia, o istnieniu których dawno już zapomnieliśmy. Dlatego tak trudno Wam będzie zaakceptować rzeczywistość, jaką prezentuje to dzieło. Oglądając ten film wcale nie uciekamy od prawdziwego życia - wręcz przeciwnie, dotykamy go z bliska. Uciekamy przed znienawidzonym światem jednocześnie zbliżając się do niego... i łzy, ból, rozpacz, smutek, żal, wszystko to jest tutaj tak prawdziwe i tak dramatyczne, iż nasze realia powoli zaczynają stawać się iluzją, a wykreowana rzeczywistość realnością. Podczas kolejnych morderstw, podczas szału Fana, maniaka, zbuntowanego przeciwko wszelkim prawom rządzącym naszym światem, serca nasze wypełniają się strachem... tak moi drodzy, ten film również przeraża. Przewijające się pytania o granice zachwytu zwykłego fana, a maniakalnej obsesji szaleńca, znajdują swoją odpowiedź w osobie Śmierci, która chwyta nasze dusze i miażdży, śmiejąc się jednocześnie... to my, ludzie, stworzyliśmy świat, w którym żyjemy. Lecz niewielu z nas zastanawia się nad tym, jaki on jest naprawdę - ile jest w nim pięknej iluzji, a ile ohydnej prawdy...

I pomimo wszechobecnego strachu, film ten przyciąga i zachwyca każdego, kto cokolwiek o nim słyszał. Takich dzieł nie tworzy się dla pieniędzy, ale dla idei, dla ukazania niesamowitych wizji ludzi, którym dane było widzieć i słyszeć więcej niż nam. Sam sposób, w jaki to podano, zachwyca. Oryginalne, perspektywistyczne ujęcia kamer, gra cieni, wspaniałe sceny wewnętrznego rozbicia ludzkiej psychiki, a do tego ta cudowna, prosta muzyka. To dzięki niej czujemy bliskość filmu, wszelkie uczucia pływające w wewnętrznym świecie Mimy, wokół którego szaleje przyprawiająca o dreszcze kamera. Już dzięki dźwiękom widz potrafi poczuć ideę filmu - przeważa bowiem gatunek określany mianem J-POP, czyli japoński pop, jaki wykonuje zespół Mimy - "Cham". Ich melodie, tak proste, od razu zapadają głęboko w pamięć obrazując nam potęgę rynku muzycznego w Japonii - tysiące fanów rozszalałych na koncertach, setki wykonawców, nieustanny wyścig z czasem, a przy tym masa wyrzeczeń i wylanych łez... tak właśnie prezentuje się rzeczywistość, tak też wygląda "Perfect Blue". I mimo, iż wszystkie te iluzje zostały już wcześniej użyte w różnorodnych produkcjach, to dopiero tutaj tworzą boską całość - ideał bliski naszym tęsknotom... niebiańską (niebieską) perfekcję...

Robin

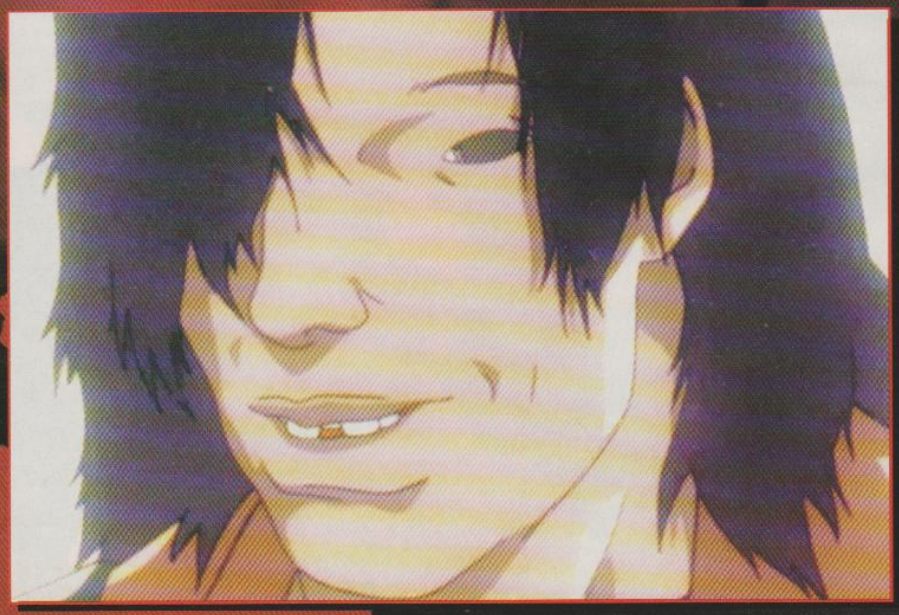
P.S. 17 marca 1999 roku zamordowana została matka Namie Amuro - najpopularniejszej japońskiej piosenkarki ostatnich lat. Zbieg okoliczności, czy też przewidziana przez film przyszłość... można jedynie spekulować.
P.S.2. Co miesiąc w Japonii sprzedaje się ponad dwa miliony płyt z muzyką popową - wyobraźcie więc sobie potęgę tego rynku...

Chciałbym podziękować pewnej osobie, Blackowi... Podtrzymywałeś mnie na duchu, gdy tego potrzebowałem... a mnie nigdy nie było przy Tobie... tak, jak Mima nie mogła odróżnić iluzji od rzeczywistości, tak i ja nie potrafiłem wybrać drogi, którą powinienem podążać. Wybacz...
Przepraszam również wszystkich za brak drugiej części mojej wypowiedzi nt. mangi Evangeliona - niech ten artykuł będzie dla Was pokrzepieniem serc ^ ^

Do spragnionych: Film "Perfect Blue" będzie można obejrzeć na dużym ekranie i z dźwiękiem Dolby Surround na mangowej imprezie "First Impakt", która już 14-15 sierpnia wybuchnie we Włocławku... dla tego filmu warto przejechać nawet pół Polski...

Perfect Blue

Producenci: Hiroaki Inoue i Masao Maruyama
Reżyseria: Satoshi Kon
Scenariusz: Sadayuki Murai
Na podstawie noweli: Yoshikazu Takeushi
Chara design: Hisashi Eguchi
Doradca: Katsuhiro Otomo
Produkcja: MadHouse, ONIRO Co. Ltd.
Czas trwania: 80min
Światowa premiera: 8 sierpień (piątek) 1997, Fant-Asia'97 w Montrealu



TO WYDARZYŁO SIĘ PEWNEGO PIĘKNEGO LATA, MOJA STARSZA SIOSTRA MIAŁA WTEDY DZIESIĘĆ LAT, A JA ZALEDWIE CZTERY. PAMIĘTAM JAK DZIŚ, NASZA MAMA BYŁA WTEDY W SZPITALU, A MY WRAZ Z TATĄ PRZEPROWADZILIŚMY SIĘ NA WIEŚ. PRZYPOMINAM SOBIE TE CHWILE JAK PRZEZ MGŁĘ I MOŻE MOJA DZIECIĘCA ŚWIADOMOŚĆ NIE BYŁA WTEDY W STANIE WSZYSTKIEGO DOKŁADNIE ZAPAMIĘTAĆ, TO JEDNA RZECZ UTKWIŁA W MOJEJ PAMIĘCI - NIEZAPOMNIANE UCZUCIE WSPANIAŁEJ PRZYGODY... NIEZAPOMNIANY SMAK NICZYM NIEZMĄCONEGO DZIECIŃSTWA... SPOTKANIE Z TOTORAMI...

Tonari no Totoro

MÓJ SĄSIAD TOTORO

Na miejsce dojechaliśmy wynajętą ciężarówką, na którą załadowany był cały nasz dobytek. Czekał na nas wielki, drewniany dom, pełen tajemniczych zakamarków i... tajemniczych mieszkańców... Tuż obok domu wznosiło się przepiękne, wielkie i majestatyczne drzewo kamforowe...

Dom wydawał nam się taki wielki, tak dużo było w nim wolnej przestrzeni... Prawie od razu naszą uwagę zwróciły spadające ze strychu żołędzie... wtedy jeszcze nie wiedziałyśmy co to oznacza, jednak nasza dziecięca ciekawość nie pozostawiała nam żadnego wyboru... Na strychu nie było nikogo oprócz... Kurzyków...! Starsza pani z sąsiedztwa, opiekująca się naszym domem powiedziała, że gdy była mała, też je widywała... ale teraz, gdy przybyli nowi właściciele Kurzyki zapewne się wyniosą z domu... i tak też uczyniły... jeszcze najbliższego wieczoru...

W tym samym dniu poznałyśmy Kanta, sympatycznego, ale bardzo wstydliwego i małomownego chłopca z sąsiedztwa.
Nigdy nie zapomnę jego zmieszania, gdy jadąc ciężarówką zobaczyłyśmy go po raz pierwszy...

Pierwszego wieczoru zerwała się groźna wichura, myśleliśmy, że dom się zawali. Podczas wspólnej kąpieli tata przypomniał nam słowa Babci... głośny śmiech odpędza strach... i miał rację...

Nasza mama... gdy ją odwiedziliśmy w szpitalu, wyglądała tak samo ładnie jak zawsze. Opowiedziałyśmy jej o naszym nowym domu, domu w którym straszy... nasza mama była chora na gruźlicę, ale obiecała nam, że szybko wróci do zdrowia, przecież jeszcze nie widziała naszych duchów!

To zdarzyło się kolejnego ranka. Gdy Satsuki poszła do szkoły, ja bawiłam się koło domu. To właśnie wtedy po raz pierwszy zobaczyłam... Totora! Był śliczny! Chciał mi uciec, ale ja byłam bardzo zawzięta. Chwilę potem zobaczyłam kolejnego, trochę większego! Wbiegłam za nimi do długiego korytarza zbudowanego z liści i korzeni drzew i w końcu trafiłam do kryjówki Totorów - do wnętrza wielkiego drzewa kamforowego! Tam spotkałam największego z Totorów - władcę i dobrego ducha tego lasu. Wtedy nie zdawałam sobie sprawy, jak bardzo najbliższe wydarzenia związą nas z tymi wspaniałymi istotami, żyjącymi na granicy jawy i dziecięcych snów...

To właśnie Totorowie odkryli przed nami piękno otaczającej nas przyrody i pomogli nam w tych trudnych chwilach, gdy myśleliśmy, że stan naszej mamy jest beznadziejny... Totoro... to słowo dźwięczy w naszej pamięci do dziś i w żaden sposób nie mogę się od niego uwolnić. Ja wiem, że choć ich nie widać, oni tam są - w każdym powiewie wiatru... w każdym zielonym liściu... w każdym dziecięcym wspomnieniu...

Dzisiaj już nie potrafię powiedzieć, czy to, co się wtedy stało, wydarzyło się naprawdę, czy też było wytworem naszej wyobraźni... Wiem natomiast jedno - sąsiedztwo Totorów, to sąsiedztwo krainy marzeń...

© 1988 H.Miyazaki/Ghibli/Nibariki/Tokuma Shoten

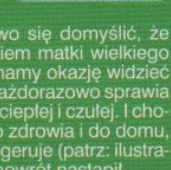
Mei Kusakabe - ma 4 lata i z racji swojego wieku pozostaje w domu pod opieką taty lub babci z sąsiedztwa. Jest rozwrzeszczaną, ciekawską, śliczną dziewczynką (jej przesympatyczny uśmiech "od ucha do ucha" po prostu mnie rozbraja!) i uosobieniem wszystkiego, co w dzieciach najsympatyczniejsze. To właśnie ona, bawiąc się wokół domu, pierwsza spotyka Totora (Chibi Totora) i w ślad za nim trafia do siedziby rodziny Totorów, mieszczącej się w drzewie kamforowym. Mei patrzy na świat w sposób typowy dla dziecka i traktuje to spotkanie jak coś w miarę normalnego. Jej imię pochodzi z angielskiego "may" (czyli miesiąc - maj). Jako ciekawostkę warto dodać, że początkowo Miyazaki zaplanował jedną, sześcioletnią dziewczynkę, jako bohaterkę tej opowieści; dopiero później zdecydował się na wprowadzenie dwóch postaci, dwóch sióstr: cztero- i dziesięcioletniej, stąd ich jednakowe imiona (patrz dalej).

Satsuki Kusakabe - ma 10 lat i uczęszcza do miejscowej szkoły. Podczas nieobecności mamy, to właśnie na nią spada spora część obowiązków domowych, z opieką nad Mei włącznie. Z jednej strony typowa przedstawicielka tej grupy wiekowej, dziecinna i ciekawska, a z drugiej odpowiedzialna i bardzo opiekuńcza w stosunku do swojej siostry. Podczas spotkań z Totorami potrafi być równie sympatyczna, jak jej młodsza siostra (co nie znaczy, że na co dzień nie jest - ona jest po prostu starsza). Jej imię po japońsku również oznacza miesiąc maj.

Pan Kusakabe - ojciec obu sióstr, w filmie niewiele jest informacji na jego temat. Na pewno wiadomo tyle, że pracuje na uniwersytecie i najprawdopodobniej jest profesorem antropologii. Znajduje się w trudnym położeniu, gdyż jest rozdarty pomiędzy swoją pracą, do której po przeprowadzce musi dojeżdżać spory kawałek drogi, a pomiędzy swoimi dziećmi i swoją chorującą żoną, leżącą w szpitalu. Pomimo tego całego zamieszania jest osobą pogodną i łagodną, wydającą się panować nad wszystkim. Wiecznie zapracowany i nieobecny, ale zawsze wywiązujący się z zadania troskliwego ojca i męża.

Pani Kusakabe - mama obu dziewczynek. Przez cały film znajduje się w specjalistycznym szpitalu, zajmującym się leczeniem gruźlicy. Pani Kusakabe jest osobą oczytaną (patrz: ilustracje kończące film) i dbającą o wykształcenie swoich dzieci. Spoglądając do biografii Hayao Miyazakiego, łatwo się domyślić, że mama dziewczynek jest odbiciem matki wielkiego twórcy. W ciągu całego filmu mamy okazję widzieć tę postać zaledwie kilka razy i każdorazowo sprawia ona wrażenie osoby niezwykle ciepłej i czułej. I chociaż nie widzimy jej powrotu do zdrowia i do domu, to jednak zakończenie jasno sugeruje (patrz: ilustracje kończące film), że takowy powrót nastąpił.

Kanta - chłopiec z sąsiedztwa, ma 10 lat i chodzi razem z Satsuki do jednej klasy. Jest niezwykle małomówny i wstydliwy do tego stopnia, że jego zachowanie w obecności sióstr, a szczególnie Satsuki, bywa bardzo komiczne. Jego wypowiedzi zazwyczaj ograniczają się do serii niezrozumiałych pomruków i stęknięć, a jego chęć ucieczki od towarzystwa Satsuki bywa czasami silniejsza, aniżeli niewątpliwa sympatia, jaką darzy obie siostry. Z czasem jednak się "oswaja" i w dramatycznych chwilach poszukiwania Mei jest bardzo pomocny. To bardzo sympatyczny i uczynny chłopak, był np. w stanie oddać siostrom swój parasol podczas bardzo ulewnego deszczu, choć i wtedy nie wypowiedział ani jednego (ludzkiego;) słowa. Jest wnuczkiem Babci, opiekującej się domem państwa Kusakabe.



"Nie robię filmów po to, aby przekazać jakieś przesłanie dla ludzkości. Chcę po prostu, aby ludzie wychodzili z kina szczęśliwi."

Hayao Miyazaki

LEGENDA TOTORA

Ojcem Totora jest legendarny już twórca anime - Hayao Miyazaki. Nie sposób nie wspomnieć o Totorze i jednocześnie nie powiedzieć o człowieku, który nawet w najprostszą opowieść potrafi tchnąć niepowtarzalny czar i magię. Kilkakrotnie miałem okazję słyszeć od fanów zarzut, jakoby Mój sąsiad Totoro był filmem

dla najmłodszej widowni i przez to nudnym dla starszego widza. Czyżby? Nie wiem skąd się wzięły te wnioski, czy z racji tak bardzo odmiennych gustów osób, które wyraziły takie, a nie inne zdanie, czy też po prostu z warunków, w jakich zetknęły się one ze wspomnianym tytułem (wiadomo - środek nocy, kiepska kopia, brak tłumaczenia, zmęczenie itp. - "konwentowa klasyka"). Żeby nie być gołosłownym, przytoczę kilka przykładów, które powinny w najbardziej czytelny sposób zobrazować fenomen twórczości Hayao Miyazakiego, a w szczególności fenomen zjawiska zwanego TOTORO.

Kim jesteś?

Może zacznę od ankiety, którą swego czasu opublikowała japońska stacja państwowa NHK. Otóż zapytano Japończyków o ich typy, jeśli chodzi o najpopularniejsze, najchętniej oglądane przez nich filmy. Wyniki były zadziwiające. O ile pozycja pierwsza mnie nie zdziwiła, bo znalazł się na niej film, który stał się jakby "znakiem firmowym" jednego z największych japońskich (i światowych) twórców filmowych - Akiry Kurosawy, mowa tutaj o sławnych na całym świecie Siedmiu samurajach; o tyle druga pozycja zaskoczyła mnie w stu procentach, bo w żadnym wypadku nie przyszłoby mi na myśl, że "jakiś tam film animowany dla dzieci" może konkurować z tak historycznym dziełem. Tak, Wasze domysły są

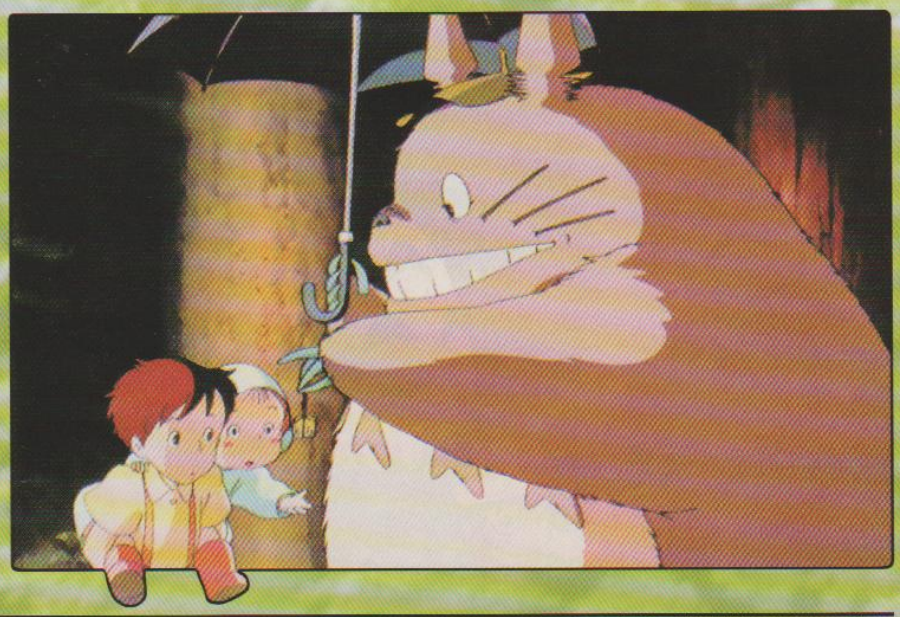
Hej, poczekaj!

jak najbardziej prawidłowe - na drugim miejscu znalazł się właśnie Mój sąsiad Totoro. Daje do myślenia, prawda?

Ale idźmy dalej. Uzyskane powyżej informacje mi nie wystarczyły, więc przy najbliższej okazji postanowiłem popytać rodowitych Japończyków i upewnić się, jak to naprawdę jest z tym Totorem.

Patrz, mama się uśmiecha!

Pamiętam na MNS4, w tym samym czasie, gdy trwało spotkanie z fanami, w sali obok trwała projekcja tegoż właśnie filmu. Siedzący wtedy obok pan Shin Yasuda postukał mnie w ramię i z wielkim uśmiechem rozciągniętym od ucha do ucha stwierdził: "Obok w sali właśnie leci Totoro. Znam wszystkie dialogi na pamięć." - Poważnie!? - zapytałem zdziwiony. Nie wiedziałem, co o tym myśleć, w sumie wydało mi się to bardzo sympatyczne i w zasadzie nie dziwne, bo osobiście znam osobę, która zna na pamięć wszystkie dialogi z Gwiezdnej Trylogii, a Totoro jest nieporównywalnie krótszym filmem i... jednak szybko doszedłem do wniosku, że to jednak nie to samo. O ile znana mi osoba jest zagorzałą fanką Gwiezdnej Sagi, siedzącą w temacie od lat i przerabiającą materiały na ten temat z szaloną szybkością i zamiłowaniem (otaku Star Wars?;), to pan Yasuda nie wyglądał mi na typowego japońskiego otaku, ściągającego do domu setki kaset, mang, wszelkiego rodzaju gadżetów i tonów informacji. To



© 1988 H.Miyazaki/Ghibli/Nibariki/Tokuma Shoten

Wyobraźcie sobie - jeden film! Jeden jedyny! Czy Wy bylibyście w stanie, jadąc w jakąś długą, daleką podróż, gdzieś na drugi koniec świata, bez wahania wybrać jeden, jedyny film? A nawet nie film - jedną rzecz. Jeden przedmiot, który przypominał by Wam swój kraj, był łącznikiem z rodziną i korzeniami? Czy nie mielibyście kłopotu z wyborem? - nasza koleżanka Yukiko nie miała. Znowu jakaś żaróweczka rozbłysnęła w mojej głowie.

Przypadek? Nieeeee. Niemożliwe. Swoje domysły postanowiłem potwierdzić przy najbliższym spotkaniu z panem Shinem Yasudą - bingo! Słowa pana Yasudy, a później całe mnóstwo materiałów, jakimi się zasypałem zasiadając do tego artykułu, szybko dały jednoznaczną odpowiedź. Otóż wyobraźcie sobie, że praktycznie każde japońskie dziecko zna Totora i niemalże dorasta w jego "sąsiedztwie". A skąd go zna, zapytacie? Oczywiście od rodziców! Dla ścisłości - dorosłych osób. Chyba nie ma w Japonii rodziny, w której nie był by znany Totoro, i nie ma rodzica, który by nie zapoznał dziecko z przesympatyczną rodziną Totorów. Familijne seanse z Totorem w roli głównej należą w Japonii do rzeczy normalnych. Totoro przyniósł tak wielką sławę Hayao Miyazakiemu oraz jego studiu Ghibli, że twarzyczka sympatycznego Totora stała się znakiem firmowym tej wytwórni. Jeśli jeszcze dodam, że Mój sąsiad Totoro otrzymał nagrodę Ministra Edukacji Japonii, obraz tego zjawiska chyba się dopełni. Czy jeszcze ktoś uważa, że Mój sąsiad Totoro, to nudny, cukierkowy film dla najmłodszych? Hmm, w sumie z gustami się nie dyskutuje, ja w każdym razie uważam, że ktoś, kto nie "złapał" magii Totora, stracił swoje dzieciństwo...

Teraz wiem, skąd się bierze wiatr...

LEGENDA MIYAZAKIEGO

Twórczość Hayao Miyazakiego często porównywana jest (szczególnie przez zachodnich dziennikarzy*) do twórczości Disneya. A dzieje się tak z dwóch powodów. Po pierwsze Disney (Buena Vista) jest wyłącznym dystrybutorem filmów studia Ghibli poza Japonią (hmm, czyżby obowiązywała tu stara zasada o pokonywaniu lub przyłączaniu się do swojego przeciwnika?;). Po drugie, filmy Miyazakiego są równie popularne w Japonii, jak filmy Disneya w USA - są wszędzie i zna je każdy. Trudno byłoby znaleźć Japończyka, który nie znałby nazwiska - Miyazaki. Człowiek ten jest nie tylko jednym z najpopularniejszych twórców anime, ale w ogóle jednym z najpopularniejszych twórców filmowych w Japonii, jego nazwisko natomiast stawiane jest obok samego (niestety niedawno zmarłego) Akiry Kurosawy. Kasety z filmami Hayao

było coś zupełnie innego. Jakaś żaróweczka zapaliła się w mojej głowie. Wtedy właśnie przypomniałem sobie pewną rozmowę z naszą redakcyjną koleżanką, Yukiko, to było zaraz po tym, jak się poznaliśmy. Pamiętam, wychodząc pewnego razu z re-

Nie jestem głuuuupiaaaa!!!

dakcji, nasza rozmowa weszła na temat twórczości Miyazakiego, nie pamiętam czego dokładnie dotyczyła (pamięc mam dobrą, tylko krótką;), w każdym razie Yukiko wspomniała, że przywiozła ze sobą z Japonii film po to, aby pokazać go polskim dzieciom - właśnie Mojego sąsiada Totoro. - Jeden!? - szybko się upewniłem. - Tak, dokładnie - jeden. -

Babcia - starsza pani z sąsiedztwa, opiekująca się domem państwa Kusakabe. Swego czasu była służącą w domu bogatego człowieka z miasta, właściciela i budowniczego właśnie wspomnianego domu. Po śmierci swojej żony właściciel wyprowadził się z niego i zostawił budynek na powolne niszczenie. Podczas jego nieobecności domem opiekowała się właśnie Babcia... Jest to bardzo sympatyczna staruszka, znająca wiele miejscowych legend i doskonale rozumiejąca dzieci. Jest bardzo pomocna ojcu i jego dwóm córkom, szczególnie podczas pierwszych dni pobytu w nowym (choć już nie najnowszym:) domu. Poza tym dziewczynki zawsze mogą liczyć na pomoc miłej starszej pani. Kanta jest jej wnuczkiem.

Totoro - w filmie spotykamy trzech przedstawicieli tych leśnych duchów, choć z opublikowanych przez Miyazakiego grafik wynika (patrz: Kotobus pełen Totorów), że jest ich więcej. Te spotkane tutaj są duchami miejscowego lasu. Wnioskować można, że trzy poznane osobniki stanowią rodzinę, składającą się z:
- O Totoro (1302 lata)
- Chu Totoro (679 lat)
- Chibi Totoro (109 lat)

Jak tłumaczy sam Miyazaki - Totorów mogą widzieć tylko dzieci, ponieważ zmiany w duchu człowieka wpływają na zmiany w duchu Totora, który przeciez jest duchem. Gdy człowiek jest ufny i przyjazny tak jak dziecko, może zobaczyć i porozmawiać z Totorem. Totoro jest personifikacją religii przyrody (patrz: np. J.Tubielewicz, "Japonia zmienna czy niezmienna"). Totorowie, mimo, iż są duchami, żywią się najprawdopodobniej żołędziami (i w ogóle roślinami - patrz: scena wzrastania nowego drzewa kamforowego - Totoro zjada swój liść, który wcześniej używał jako parasola), które są ich ulubioną przekąską, a przynajmniej towarzyszą ich obecności (patrz: początek filmu - przyjazd do nowego domu). Na podstawie tych właśnie informacji można przypuszczać, że Totorowie mieszkali w pustym domu, przed przyjazdem naszych bohaterów (patrz: scena tuż przed wejściem sióstr na strych - słychać tupanie uciekających... Totorów (?), a także: pierwsze spotkanie Mei z Chibi Totorem - wyprowadzający się z domu Chu i Chibi Totoro). Miyazaki zapytany, jakie były dalsze losy przyjaźni dwóch dziewczynek i Totorów, odpowiedział, że dzieci nie spotkały więcej Totorów i dlatego celowo nie ukazał Totorów i dzieci na wspólnych ilustracjach kończących film. Gdy mama dziewczynek wróciła do domu, obie stały się "normalnymi" dziećmi i przez to przestały widywać Totorów. Wiedzą, że istnieją, ale jeśli zostałyby w świecie Totorów, nie mogłyby już wrócić... Sceny z przyrodą, w której występują Totorowie, potrafią być niemalże poetyckie i wyciskać z oczu łzy (patrz: np. przepiękna scena wzrastania drzewa kamforowego).

Kotobus (lub Kocibus) - puchaty, miłusi, uczynny, ma dwanaście nóg i jest połączeniem kota i autobusu! Zwinniejszy od kota i wygodniejszy od najwygodniejszych autobusów! Z przodu, na szczycie hmm... kabiny, ma tabliczkę z nazwami przystanków (patrz: końcówka filmu - gdy Satsuki szuka zaginionej Mei). Potrafi zarówno biegać jak i latać. W ogóle przemieszczanie się w jakimkolwiek terenie jest dla niego dziecinnie proste, a ponadto porusza się z tak dużą prędkością, że osoby, obok których przebiega, odczuwają tylko powiew wiatru (patrz: końcówka filmu - Satsuki w Nekobusie poszukująca Mei). Można jednak wnioskować, że jest widoczny, a przynajmniej wyczuwalny dla zwierząt (patrz: szczekający pies na przebiegający Kotobus).

Makkurokurosuke - małe leśne duszki, zwane w wersji polskiej Kurzykami. Gdy nasze bohaterki sprowadzają się do swojego nowego miejsca zamieszkania, Kurzyki zamieszkują ich dom. Zaraz jednak potem wyprowadzają się do pobliskiego lasu, w okolice drzewa kamforowego, zamieszkiwanego przez Totorów. Bardzo łatwo je poznać - są małe, czarne, a ich oczka błyszczą w ciemnościach. Żyją w bardzo licznych grupach i są przyjaźnie nastawione do wszystkiego wokół, w końcu przecież są dobrymi duszkami.:)

Miyazakiego można w Japonii spotkać prawie na każdym kroku (w przeciwieństwie do kaset, czy też innych nośników, z anime z pozostałych wytwórni). Chyba nie ma tam rodzica, który z czystej nostalgii nie pokazałby Totora swojemu dziecku. Szkoda, że u nas przedstawiciele Disneya odpowiadają milczeniem na pytania fanów, dotyczących dystrybucji filmów studia Ghibli w Polsce... naprawdę szkoda... Gdyby doszło do kinowych premier filmów ze studia Ghibli, być może wtedy otwarłoby to oczy wielu osobom... hmm, a może właśnie dlatego do nich nie dochodzi...???

"Jeśli człowiek nie będzie bał się Totora, wtedy on to wyczuje i nie będzie bał się człowieka. Totoro jest duchem i czuje to, co czuje człowiek."

Hayao Miyazaki

POZNAJMY BLIŻEJ SWOICH SĄSIADÓW

Totoro to dziwna postać. Nie znajdziecie go ani w podaniach, ani w legendach, ani też w japońskich wierzeniach. No cóż, może nie znajdziecie samego Totora, ale znajdziecie jego odbicie, a może i poczujecie jego obecność, gdyż Totoro jest personifikacją japońskiej natury: pięknej, a zarazem dzikiej, łagodnej, ale i nieokiełznanej. Znajdziecie w niej zarówno wspaniałe krajobrazy, ale i trzęsienia ziemi oraz huragany. Z japońskich wierzeń natomiast został zaciągnięty pomysł ducha, władcy lasu, którego widzieć mogą tylko dzieci... Sama postać Totora z kolei powstała z połączenia kota, szopa i sowy, zbierając w jedno wszystkie najlepsze cechy tych stworzeń: naturalny urok, zwinność, mądrość, sympatię.

A skąd się wzięło imię Totoro? Wymyślił je Miyazaki.. cha cha, no dobra, ale mówimy o anime. - Odpowiedzi na to pytanie dostarczają dwie sceny w filmie. Pierwsza z nich, to pierwsze spotkanie Mei z O Totoro (największym z poznanej trójki) w dziupli w drzewie kamfory. Mei pyta wtedy nieznajomego (siedząc mu na puchatym brzuchu - wspaniała scena!): Kim jesteś? Jesteś tororu z naszej książki? - "tororu" po japońsku oznacza "trolla" - duch lasu podłapuje słowo wypowiedziane przez małą Mei (kolejna sławna scena) i wypowiada (i to z jaką mocą!) słowo brzmiące mniej więcej jak TOTORO. Oczywiście małej Mei dwa razy powtarzać nie trzeba i opiekunowie lasu w jednej chwili zostają "ochrzczeni" jako Totorowie. Zaraz potem zmęczona przeżyciami Mei zasypia (zgadnijcie gdzie:), po czym budzi się na leśnej ściółce otoczona zielenią lasu... :) Niestety dialog ten został uproszczony zarówno w wersji amerykańskiej, jak i polskiej. Polskiej?! - tak, tak, polskiej - nie przewidzieliście się; ale o tym za chwilę. Drugą scenę natomiast, a właściwie krótkie ujęcie, znajdziecie na końcu filmu, podczas wyświetlania napisów końcowych. Mamy wtedy okazję widzieć szereg grafik ilustrujących dalsze, od tych przedstawionych w filmie, wydarzenia. Widzimy tam między innymi Mei i Satsuki wraz z mamą w jednym łóżku, czytających ra-

Stefan! Namierzyli nas! Spadamy!

zem książkę. Na okładce jednej z nich widoczny jest ów "troll", do którego Mei porównała ducha lasu (faktycznie - podobny!;).

Choć Totorowie posiadają wielką moc (w filmie w zasadzie ma ją tylko O Totoro - największy z trójki, a przynajmniej widzimy jak tylko on jej używa), korzystają z pomocy innych, równie magicznych i tajemniczych stworzeń. Mam tutaj na myśli niesamowitą wprost postać, jaką jest Kotobus (lub Kocibus - jak kto woli;), czyli skrzyżowanie kota z... autobusem! Pomysł takiej postaci wprost zwala z nóg. Wydawać by się mogło, że obie te rzeczy nie mają ze sobą nic wspólnego, tymczasem okazuje się, że dla "Czarodziei Anime" ze studia Ghibli nie ma rzeczy niemożliwych. Po raz pierwszy obie siostry spotykają Kotobusa pewnego deszczowego wieczoru (chyba najzabawniejsza scena w filmie - O Totoro bawiący się parasolem i kroplami deszczu - czysty majstersztyk!), gdy czekają na przystanku autobusowym na tatę. Kotobus przybywa na przystanek, aby zabrać O Totoro. Pod koniec filmu również obie siostry mają okazję nim podróżować! Natomiast sam Kotobus jest równie ciekawą postacią, co i Totorowie (patrz: charakterystyki postaci).

SZCZYPTA JAPOŃSKOŚCI

Często czytając w polskiej prasie różnego rodzaju "kompetentne artykuły" na temat mangi, zastanawiam się nad przyczynami takiego stanu rzeczy. Nie będę tutaj po raz wtóry przedstawiał szczegółowo powodów, z których wynikają takie sytuacje. Wspomnę tylko o dążeniu do taniej sensacji, czyli chęci zarobienia szybkich pieniędzy w zamian za celowe zdeformowanie faktów oraz niekompetencję w temacie, czyli pisanie i wydawanie opinii o czymś, o czym się nie ma zielonego pojęcia. Zatrzymajmy się na chwilę przy tym ostatnim. Jest w omawianym tutaj filmie jedna scena, która utkwiła mi w pamięci właśnie z wyżej wspomnianych powodów. Scena ta w jednej chwili oddaje "ducha japońskości" bardziej, niż jakiekolwiek wywody na ten temat. Jednym z częstszych zarzutów kierowanych pod adresem mangi jest oskarżenie o pokazywanie nagości (w domyśle: pornografii dla dzieci), w tym filmie natomiast znajduje się scena kąpieli całej rodziny - ojca i dwóch sióstr. Nagość w Japonii jest widziana całkiem inaczej niż u nas. To NAM się najczęściej kojarzy z seksem. I kto tu ma kosmate myśli? Wszystkim "prasowym znawcom mangi" gorąco polecam ten film. Jeśli i tu dopatrzą się seksu, to gratuluję wyobraźni. I wysokiego honorarium za tekst.

Kolejną ciekawostką jest jedno z bóstw, które choć prawie niezauważone, to jednak odgrywa sporą rolę w filmie. Mam tutaj na myśli bodhisattwę o imieniu O-Jizo-sama (patrz: artykuł w tym numerze), bó-

CHA CHA CHAAAA!!! Głośny śmiech odstrasza duchy!

stwo opiekujące się między innymi dziećmi. To właśnie w kapliczce tego bóstwa chowają się obie siostry przed deszczem i właśnie przy posążkach Ojizo zostaje odnaleziona Mei, gdy gubi się pod koniec filmu. Scena ta symbolizuje (a przynajmniej symbolizować może), że Mei, mimo, że się zgubiła, jest bezpieczna, gdyż znajduje się w pobliżu opiekuna dzieci...

Oczywiście takich "japońskich odniesień" jest zarówno tutaj, jak i w innych anime całe mnóstwo, stąd choćby podstawowa znajomość japońskiej historii, kultury i sztuki jest rzeczą nieodzowną w tym temacie... ale o tym już niejednokrotnie mówiliśmy...

TO CO NIEPOWTARZALNE

Tonari no Totoro jest celebracją piękna natury, radości dzieciństwa, siły wiary i miłości. Film ten za-

wiera w sobie to nieokreślone "COŚ", co tracimy w momencie, gdy dojrzewamy. Opowieść emanuje baśniowym klimatem, a jednocześnie jest naturalistyczna, gdyż pokazuje, jakby nie było, życie japońskiej wsi sprzed półwiecza. Owszem, całość widziana jest przez pryzmat dziecięcych wspomnień i jest pełna "bajkowości", ale nie zmienia to faktu, że obraz japońskiej wsi jawi się nam niemal jak żywy. Poza tym pokażcie mi jakikolwiek zachodni film animowany, w którym ukazano by dzieci w tak naturalnych zachowaniach! Przypomnijcie sobie scenę, gdy Mei i Satsuki, zaraz po przyjeździe na miejsce, dokonują "obchodu" całego domu. Jest tam między innymi taka scena, gdy obie otwierają drzwi jednego z pomieszczeń, powodując tym samym nagłe przepłoszenie Kurzyków - co robi w takiej sytuacji dziecko? Co robi dziecko, gdy się przestraszy? - prawdziwe dziecko, a nie hollywoodzka, barbipodobna gwiazdeczka filmowa z zadartym noskiem? - oczywiście drze się w niebogłosy! No właśnie. A przyjrzyjcie się, jak Mei biega za Satsuki, naśladując jej czynności i przy okazji przewracając się - naturalne, a jednocześnie jakże sympatyczne! Okazuje się, że z dzieci

W tym domu straszy!

wcale nie trzeba robić super bohaterów i super modeli, aby stworzyć wspaniałą opowieść familijną, pełną uroku i chwytającego za serce ciepła. Tonari no Totoro to nostalgiczna i optymistyczna opowieść, którą powinien poznać każdy fan animacji, nie tylko tej mangowej. Mi dodatkowo Totoro zawsze będzie się kojarzył z wakacjami, ponieważ po raz pierwszy film ten obejrzałem w pewien wakacyjny, ciepły i deszczowy wieczór...

"Nie mam w zwyczaju robić kontynuacji. Gdy kończę jakiś projekt, tracę nim zainteresowanie."

Hayao Miyazaki

KRAINA CZARÓW

Pomysł na ten film powstał w głowie Hayao Miyazakiego jeszcze w czasach, gdy ten pracował w Telecom Animation, lecz wtedy niestety nie było możliwości na zdobycie funduszy na realizację tego projektu - projekt został odrzucony przez kierownictwo. Miyazaki jednak wiedział, że kiedyś uda mu się doprowadzić ten pomysł do końca. Okazja trafiła się prawie osiem lat później, gdy już istniało stu-

Mei zaginęła!

dio Ghibli. Miyazaki napisał zarówno scenariusz, jak i wyreżyserował cały film. Niektórzy dopatrują się inspiracji Miyazakiego w klasycznej Alicji w krainie czarów, w końcu mała Mei trafia do siedziby Totorów idąc za małym, białym... Totorem... Jak było naprawdę, nie wiadomo. Wiadomo natomiast, że w Totorze znajdziemy elementy autobiograficzne wielkiego twórcy, wszak mama Satsuki i Mei jest w rzeczywistości odbiciem matki Miyazakiego, również swego czasu chorującej na gruźlicę i przebywającej przez długi czas w szpitalu. Ten film jest także swego rodzaju hołdem Miyazakiego złożonym swojej matce...

W filmie znajdziemy wątki typowego, dziecięcego strachu przed utratą rodzica jak i urok beztroskiego dzieciństwa, które również miało miejsce w przypadku wspomnianego twórcy, na wsi. Daleko szukać nie trzeba, wystarczy zerknąć do dowolnej noty o życiu Miyazakiego, aby odnaleźć całą masę zależności pomiędzy jego dzieciństwem i twórczością. Umiejętność przenoszenia uczuć i ulotnych wrażeń na ekran uczyniła z Miyazakiego tego, kim jest dzisiaj - Królem Anime. Jest jednym z niewielu twórców, którzy nie eksploatują swoich pomysłów do granic możliwości, dzięki czemu pozostają one niezmienne i niepowtarzalne. I chwała im za to.

JA CHCĘ OBEJRZEĆ TOTORA!

Wbrew pozorom nie jest to aż takie trudne. Swego czasu Canal Plus wyemitował dwa filmy Hayao Miyazakiego: Porco Rosso i właśnie Mojego sąsiada Totoro. Co bardziej znamienne, oba filmy zostały zdubbingowane na język polski! Żeby było jeszcze dziwniej - zostały zdubbingowane naprawdę bardzo dobrze. Porco Rosso to praktycznie

Rośnij! Rośnij! Rośnij!

majstersztyk dubbingu, a Totoro ustępuje mu tylko odrobinkę (MAKKUROKUROSUKE!!! - ech, nie da się podrobić krzyków japońskich seiyuu - mówcie, co chcecie). W przypadku Totora zastosowano bardzo ciekawy "trik", mianowicie pozostawiono całą oryginalną ścieżkę dźwiękową (!), wyciszając jedynie same dialogi. A zatem polscy fani mogą cieszyć się przepiękną oryginalną muzyką i efektami dźwiękowymi, a jedynym "mankamentem" tej wersji są oryginalne dialogi, przebijające niekiedy spod polskiego dubbingu, ale to naprawdę drobiazg - za tak dobry efekt końcowy można wybaczyć bardzo wiele. Ewentualnie można się jeszcze czepić polskiego tłumaczenia piosenek, które w porównaniu z oryginałem brzmią po prostu bezsensownie, ale... dam spokój... zbyt kocham ten film...;). Ale wróćmy do sedna. - Pod koniec maja bieżącego roku niespodziankę zrobiła nam stacja Ale kino! (Cyfra Plus/telewizja kablowa), emitując kilka razy zakupioną od Canal Plus tę samą wersję Porco Rosso (pod tytułem Szkarłatny Pilot - omówienie w następnych numerach Kawaii) oraz Mojego sąsiada Totoro, którego premiera na tym kanale odbyła się 27 czerwca, a ostatnie powtórki można było ujrzeć jeszcze w połowie lipca. - A zatem pozostaje liczyć na kolejne powtórki, bądź też na życzliwego fana z sąsiedztwa, który był na tyle przezorny, że zarejestrował sobie oba filmy. Coś jeszcze? A tak, Disney... nie było pytania...

NIECH TOTORO ZAWSZE BĘDZIE Z WAMI!

W tym filmie nie sposób nie zakochać się od pierwszego wejrzenia. Ja przynajmniej rozklejam się za każdym razem... ścisk w gardle i szkliste oczy, to pierwsze objawy "totorowego snu". Przepiękna,

Mamo, lubisz domy w których straszy?

"bajkowa" animacja, śliczne tła, cudownie dobrane dźwięki muzyki, która w połączeniu z niezapomnianymi scenami potrafi wycisnąć łzy... tutaj słowa są zbyt prymitywnym narzędziem... uczuć nie da się na nie przełożyć. Albo jesteście w stanie wejść w świat Totora bez żadnych "ale", albo też nie silcie się na przekonywanie do jego towarzystwa, gdyż magia Totora działa - ale tylko wtedy, gdy pozwolicie jej działać. Gdy odnajdziecie w sobie dziecko, które siedzi w każdym z nas i pozwolicie mu przejąć kontrolę, choćby tylko przez ten krótki czas projekcji. A gdy już spotkacie Totora, będziecie wiedzieli, że Wam się udało... zachowajcie w sobie wspomnienie o tej chwili jak najdłużej...

Mr Jedi

***) Czytając artykuły z zachodnich gazet i czasopism, dotyczących twórczości Miyazakiego, szybko doszedłem do wniosku, że większość z tych artykułów można podsumować jednym zdaniem: "Filmy Miyazakiego są kiepskie, bo nie zrobił ich Disney". Ciekaw jestem jak długo trzeba będzie czekać, aż do nas dotrze taki schemat pojmowania twórczości Króla Anime. A może już dotarł?**

Tonari no Totoro - Mój sąsiad Totoro

Produkcja: 1988 H.Miyazaki/Ghibli/Nibariki/Tokuma Shoten
Dystrybucja: Fox Home Video
Emisja w Polsce: Canal Plus, Ale Kino!
Reżyseria: Hayao Miyazaki
Scenariusz: Hayao Miyazaki
Muzyka: Joe Hisaishi
Czas: 86 minut
Dozwolone: bez ograniczeń

Mononoke Hime

© H.Miyazaki/Ghibli

"Nie potrzeba szukać eliksirów nieśmiertelności, genialni ludzie i tak są nieśmiertelni..."

Przysłowie wschodnie

PROLOG

Kilka lat temu przerzucając japońskie katalogi dotyczące zdaje się książek dla dzieci, trafiłem na zabawną ilustrację. Na jednokołowym rowerku jechał olbrzymi pasiasty kot. Nie jechał samodzielnie, bowiem jego oryginalny wehikuł ciągnęła przytroczona sznurkami banda szarych myszy. Zwierzak uśmiechał się sympatycznie od ucha do ucha prezentując imponujące zębiska. Ale to nie wszystko... Dziwaczny woźnica wiózł na plecach niecodzienny ładunek...

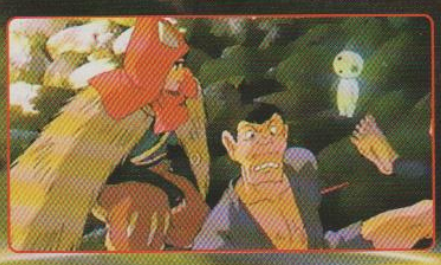
W wielkim wiklinowym koszu przytroczonym do jego pleców siedziała dziewczyna z twarzą ocienioną podróżnym kapeluszem.

Ten malowany akwarelkami rysunek wydał mi się wówczas dziwaczny, ale niesamowicie sympatyczny. Bardziej, szczerze powiedziawszy, zainteresowało mnie wtedy, że wstęp do tej książki (jej cena jak na moje możliwości była niebotyczna) napisał sam Akira Kurosawa. Pomyślałem sobie wtedy, że roześmiany zwierzak na jednokółce to nie byle jaki kocur...

Trafiłem na niego ponownie po jakimś czasie, ale wtedy już wiedziałem kim był kot i smutna dziewczyna usadowiona na jego plecach. A oto ich historia...

Pewien samuraj wysokiego rodu po przegranej bitwie odłączył się od swoich towarzyszy i zabłądził w górach. Błąkając się w ciemnościach podążył w kierunku migocącego w oddali płomienia. Natrafił na górską osadę... Zupełnie wyludnioną. Trafił również na żywność. Nie zastanawiając się długo postanowił zaspokoić głód nie czekając na gospodarza. Gdy poczuł, że jest obserwowany, było już za późno. W mgnieniu oka został skrępowany. Przed nim siedział Wielki Górski Kot, który słusznie zauważył, że skoro nieproszony gość zjadł jego kolację, sam powinien zostać zjedzony. Dyskusja jaka wywiązała się między zwierzakiem a samurajem doprowadzić musiała do jakichś wniosków, bowiem niespodziewanie gospodarz górskiego uroczyska postanowił uwolnić swojego gościa w zamian za dotrzymanie obietnicy. Trzymając niefortunnego wojownika w pazurach kot rozwinął skrzydła i pofrunął w doliny.

Tymczasem uczestniczący w bitwie wojowie zdążyli przybyć do dworu samuraja i zawiadomić jego małżonkę o klęsce. W tym samym czasie szybujący resztkami sił kocur przypomniał samurajowi o przysiędze i zrzucił go na dach jego domostwa. Służba widząc swego pana spadającego z nieba wpadła w panikę. W podobny nastrój wpadła wkrótce jego małżonka, gdy opowiedział jej swoją historię. Okazało się, iż nie dość, że przegrał bitwę, to jeszcze obiecał oddać jedną z córek za żonę jakiemuś górskiemu potworowi. Jakby mało było nieszczęść wrogie siły chcąc wykorzystać atut wygranej bitwy nadciągały zewsząd, by dobić przeciwnika w jego rodowej siedzibie. Żona samuraja postanowiła uciec i zabrać ze sobą dwie córki. Trzecia, najmłodsza, zdecydowała się pozostać z ojcem. W tym momencie przed samurajem pojawił się demon. Obiecał mu, że w zamian za jego ciało pomoże mu pokonać wrogów. Mimo protestów córki nieszczęśnik wyraził zgodę. W jednym momencie stał się najgroźniejszym wojownikiem świata. Wygrał bitwę i rozproszył wroga zmuszając go do ucieczki. W takiej sytuacji znająca tajemnicę księżniczka stała się dla ojca niebezpiecznym ciężarem. Bez żadnych oporów oddał ją więc Wielkiemu Kotu,



gdy ten przybył podczas pełni księżyca po obiecaną dziewczynę.

Zaniesiona do kociego legowiska nie wyraziła zgody na zostanie kocicą, czyli ślubną małżonką swo-

jego hmm... właściciela. Na nic nie zdały się groźby zjedzenia, prośby i zamykanie w małym czajniczku. Księżniczka oświadczyła, że póki w jej ojcu mieszka demon nie ma mowy o jakimkolwiek ślubie.

Nic tylko dostać kociej wścieklizny...

Zmaltretowany psychicznie kocur obiecał jej w końcu pomoc. Po wielu miesiącach ciężkiej podróży dotarli do lasu tak starego jak Wyspy Japońskie, gdzie spotkali Starego Żółwia. Wiekowy patriarcha po wysłuchaniu opowieści znalazł antidotum i podarował księżniczce magiczne lustro, które nigdy nie skalało się kłamstwem i zawsze odbijało prawdziwą naturę człowieka.

Gdy dotarli z powrotem do domu samuraja zauważyli, że rodowa siedziba przez okres zaledwie roku stała się niezdobytą kamienną twierdzą. Potwór siedzący w ciele samuraja werbował niezliczoną armię i gnębił okoliczną ludność. Pierwsza próba dotarcia księżniczki do ojca zakończyła się walną bitwą, w której kot odniósł ciężką ranę. Powrócili razem w góry, gdzie zostali dobrymi przyjaciółmi. Pewnej nocy, gdy rana kocura się zagoiła, dziewczyna postanowiła ponownie udać się do ojca. Przed tym jednak skierowała magiczne lustro na śpiącego zwierzaka. To co zobaczyła wstrząsnęło nią. W tafli zwierciadła odbijał się młody, przystoj-

ny mężczyzna. Poznała również wydarzenia, które sprawiły, że stał się dziką bestią.

Po wielu perypetiach dziewczynie udało się dotrzeć do ojca. Mimo oporu wyciągnęła lustro i sprawiła, że duch opuścił ciało jej ojca. Ale demon nie zamierzał rezygnować. Wniknął w bojową zbroję i zaczął ziać ogniem chcąc zabić księżniczkę. W tym momencie pojawił się poszukujący narzeczonej Górski Kot. Nie zważając na płomienie rzucił się na napastnika i obaj wypadli przez okno na dziedziniec. Zbroja spłonęła...

Niestety dzielny zwierzak również odniósł śmiertelną ranę.
Domyślacie się już zakończenia?

Magia miłości sprawiła, że księżniczka zapłakała nad ciałem Górskiego Kota. Gdy jej łzy padły na spaloną i zakrwawioną sierść, kocur otworzył oczy... Żył! Za ich plecami płonął zamek. Przeszłość zamieniała się w kupę gruzu... Wielki Kot wziął swoją narzeczoną na plecy i razem powrócili w góry.

Przemiła historyjka prawda? Coś jakby japońska wersja "Pięknej i Bestii" Madame Jeanne-Marie de Beaumont....
Można by przejść nad nią do porządku dziennego, gdyby nie jej japoński autor i oryginalny tytuł. Historia ta bowiem została wymyślona przez Hayao Miyazakiego i nosiła tytuł "Mononoke Hime". W tym wypadku Mononoke było oczywiście imieniem kota, a nie jego książęcej małżonki...

POMYSŁ I PRODUKCJA

Jak to się stało, że mniej więcej od roku możemy oglądać film o tym samym tytule, choć o treści diametralnie różnej od wyżej przedstawionej? Ano tak to czasami bywa. Mistrz Miyazaki nosił się z historią gigantycznego kota od końca lat osiemdziesiątych, do czasu wydania książki "Mononoke Hime" w roku 1993. Miał (jak sam oświadczył) zamiar nakręcić film oparty na tym scenariuszu, ale zawsze po drodze wypadało mu coś "ważniejszego". Ostatecznie stanęło na tym, że zamiast "Mononoke" została zatwierdzona do realizacji i nakręcona "Laputa"...

Hayao Miyazaki powrócił do pomysłu, ale powstał scenariusz zupełnie różny od wersji z roku 1993. Różny do tego stopnia, że tytuł filmu niemal do końca nie był ostatecznie ustalony, a jego robocza wersja brzmiała - "Ashitaka Sekki" czyli "Opowieść o Ashitace".

Ostatecznie powstało dzieło, które od chwili ujrzenia światła dziennego w ostatecznej wersji od razu zaliczyło na swoim koncie kilka rekordów. Okazało się po pierwsze najkosztowniejszym filmem w historii anime, bowiem wytwórnia poniosła wydatki rzędu 2,4 miliarda jenów. Dla przykładu dorównujący "Mononoke Hime" długością i ilością klatek "Akira" zamknął się sumą kosztów sięgającą niecałego miliarda. Ilość klatek filmu to 144 tysiące. Przy okazji Miyazaki zdementował plotkę jakoby osobiście był autorem 80 tysięcy grafik. Jak słusznie zauważył, gdyby sam był w stanie stworzyć niemal 2/3 filmu, niepotrzebna by mu była ekipa. Tymczasem mistrz stwierdził, że podczas prac nad filmem uchodził raczej za leniucha, który plątał się po studiu, coś tam szkicował i stał innym nad głową. Ale wracajmy do filmu. Wydatki jakie ponieśli producenci zwróciły się niemal zaraz po premierze, a dochody z filmu pobiły rekord ustanowiony przed 15 laty przez "E.T." Stevena Spielberga. Również ilość rozprowadzonych kopii video (około 4 mln. sztuk) nie miała sobie równej. Radość z tych dokonań trwała wprawdzie niedługo, bo wkrótce nowe rekordy ustanowił "Titanic" Camerona, ale musicie przyznać, że jak na dotychczasowe osiągnięcia anime, Miyazaki może naprawdę chodzić z podniesionym czołem.

Na koniec ciekawostka. Po raz pierwszy jakoby Studio Ghibli zdecydowało się na użycie techniki cyfrowej w realizacji filmu animowanego. Oficjalnie podano do wiadomości, że zakupiono w związku z realizacją "Mononoke Hime" kilka stacji Silicon Graphics, których użyto głównie do kolorowania klatek, generacji obrazu i składu. W sumie sceny z użyciem techniki cyfrowej zajmują w filmie około 15 minut z czego ok. 10 minut są to sceny kolorowane przy użyciu komputera.

TWÓRCY

"Jakość złota poznajesz w ogniu,
jakość człowieka przy pracy..."

Przysłowie wschodnie

Głównym sprawcą całego zamieszania, twórcą pomysłu i scenariusza jest oczywiście Hayao Miyazaki. Naturalnie jest również reżyserem. Jest ponadto żywym dowodem na to, że wiek człowieka to narastanie doświadczenia i umiejętność zaskakiwania widowni coraz to nowymi pomysłami. Jego wypowiedź po premierze "Mononoke Hime", dotycząca możliwości zakończenia kariery, padła cieniem na całe środowisko fanów jego twórczości. Ale już jest dobrze... Szef Tokuma Shoten, pan Tokuma oświadczył, że Miyazaki będzie reżyserował nowy film przenoszący tym razem widza do XXI-go stulecia. O tytule jak na razie nic nie wiadomo. W trakcie realizacji "Mononoke Hime" mistrz zadbał o to, by ekipa z którą podjął pracę nad filmem nie była przypadkowa. I tak za dozór nad animacją odpowiadali w kolejności alfabetycznej:

ANDO Masahi - mimo młodego wieku zdołał już zaliczyć na swoim koncie pracę przy "Only Yesterday", "Porco Rosso" i jako animator nadzorujący przy "On Your Mark";

KONDO Yoshifumi - weteran i osobisty przyjaciel Miyazakiego znany z animacji "Grave of Fireflies", "Kiki's Delivery Service", "Only Yesterday" i "Whisper of the Heart". Niestety tryumfalny pochód "Mononoke" nałożył się ze śmiercią tego artysty.

Pan Kondo zmarł w wieku 47 lat , 21-go stycznia 1998 r. w Tokio...;

KOSAKO Kitaro - następna młoda gwiazdka wytwórni Ghibli, znana z filmu "Whisper of the Heart";

Dyrektorzy artystyczni:
OGA Kazuo - pracował m. in. przy "Totoro", "Only Yesterday", "Pom Poko";
YAMAMOTO Nizuo - "Laputa", "Grave of Fireflies", "Lupin III";
KURODA Satoshi - "Whisper of the Heart"
TANAKA Naoya - "Ocean Waves";
TAKESHIGE Youzo - "On Your Mark"

Przy nagrywaniu ścieżki dźwiękowej powstał precedens. Do podkładania głosów nie zaangażowano zawodowych seiyuu, ale zaproszono do współpracy znanych z filmów fabularnych aktorów.

Zgodnie już z tradycją filmów Miyazakiego wspaniałym uzupełnieniem animacji stała się ścieżka dźwiękowa. Stworzenie tła muzycznego, jak również melodii do własnych tekstów, powierzył Miyazaki panu Hisaishi Joe. Efekt jest naprawdę doskonały. Jedyne w swoim rodzaju połączenie melodyki współczesnej i starojapońskiej wraz z tematem Mononoke śpiewanym rzadko spotykanym kontrtenorem Yoshikazu Mera, w pełni zasłużyły na nagrodę "Japan Record Award" (porównywalną z Grammy).

I na koniec naprawdę głębokie ukłony w kierunku całej ekipy animacyjnej i plastycznej. Podczas oglądania filmu często dla własnej przyjemności zatrzymywałem sobie projekcję, by przy "stop klatce" podziwiać widoczki i tła filmu. Tak drobiazgowej i dokładnej roboty nie widziałem chyba od czasów... hmm... ostatniego filmu Miyazakiego.

TYTUŁ

Wiele dyskusji wywołuje tytuł filmu. Słowo "Hime" oczywiście nie wymaga komentarza. Oznacza ono "księżniczkę", natomiast "Mononoke" to już zupełnie coś innego. Wiele osób tłumaczy to jako "potwór", ale to nie zupełnie jest tak. Japończycy mają wiele określeń na coś "potwornego". Chociażby "obake", "yurei" czy "seishin". Określenie "mononoke" jest jednak określeniem ducha, czy stwora dosyć specyficznego... W naszym pojęciu można by to chyba przetłumaczyć jako "gremlina". "Mononoke" to złośliwe coś, co nie pozwala człowiekowi normalnie żyć. To chochlik odpowiedzialny zarówno za ból głowy jak i za poważny wypadek przy pracy. Jednym słowem mówiąc, po prostu jest to wrzód na pewnej delikatnej części ciała, co jak wiadomo nie pozwala człowiekowi wygodnie usiąść.

RYS HISTORYCZNY

Dawno temu, ta kraina pokryta była głębokim, pradawnym lasem
Z tego lasu, starożytni bogowie panowali od zarania czasu...

Wstęp do filmu "Mononoke Hime"

Emishi - nazwa plemienia, z którego wywodzi się Ashitaka to starojapońskie określenie Ainów, którzy wypierani ze swoich ziem (do czasów całkowitej asymilacji z ludnością japońską) wycofywali się w niedostępne góry, co pozwoliło im jeszcze przez pewien czas zbrojnie stawiać opór i żyć według plemiennych tradycji. Po erze Muromachi trzymający się tradycji Ainowie z północnej części Japonii w praktyce bądź wyginęli, bądź zdecydowali się na migrację na północ Hokkaido, gdzie żyją do dzisiaj.

Akcję "Mononoke Hime" Miyazaki osadził w erze Muromachi (1338 - 1573 nazywanej również epoką Ashikaga) w czasach tzw. wojny Onin. Była ona wynikiem sporów powstałych na bazie sukcesji po shogunie i konfliktów między rodami Hosokawa i Yamana. Wojna trwała jedenaście lat (1467 - 1477) i całkowicie podkopała potęgę shogunatu Ashikaga. Onin stała się punktem zwrotnym w historii Japonii i początkiem całkowitego "sfeudalizowania" kraju. Cesarska władza centralna została zastąpiona przez instytucje feudalne, a cesarscy namiestnicy zostali wyrugowani przez dajimio. Tereny administracyjne przekształcono w lenna, zmieniając całkowicie strukturę i skład klas społecznych. Być może właśnie dlatego okres ten tak zainspirował Miyazakiego. Był to koniec czasów pozornej choćby swobody. Kobiety utraciły swoje przywileje i zniknęły w zaciszach domowych. Rzemieślnicy i chłopi zostali zepchnięci do roli wyrobników. Kształtowało się nowe społeczeństwo, wypierając stare wartości...

W takich to czasach przyszło żyć naszym bohaterom. Zatem przejdźmy do osób i grup, które zaludniły magiczny świat Miyazakiego...

OBSADA

LUDZIE EMISHI I WĘDROWCY

Ashitaka (Matsuda Youji)
Mimo, że nie jest bohaterem tytułowym filmu jest jego główną postacią, z którą zaczynamy i kończymy wędrówkę w świat średniowiecznej Japonii. Ashitaka jest młodym człowiekiem, którego zaraz na początku filmu poznajemy jako zręcznego myśliwego i nieustraszonego wojownika. Należy do klanu plemienia Emishi, które po wielu przegranych bojach z wojskami Yamato zostało zepchnięte w północne regiony wyspy, gdzie zajmuje się rolnictwem i myślistwem.

Pochodzi z królewskiego rodu i ma w sobie zadatki na przyszłego przywódcę swojego ludu. Niestety, wypadek z Tatari Gami zmusza go do opuszczenia swoich ziomków i wędrówki na zachód. Wyjeżdżając obcina swoje włosy co jest

uznawane za symbol porzucenia wspólnoty i śmierci dla własnego plemienia. Po takim geście Ashitaka był uznawany za osobę martwą. W życiu kieruje się głównie honorem i sprawiedliwością, zasadami ukształtowanymi przez tradycję plemienia.

Yakkul
Mimo, że jest zwierzęciem należy mu się to miejsce jako nieodłącznemu, wiernemu wierzchowcowi i przyjacielowi Ashitaki. Jego imię wywodzi się prawdopodobnie od jaka, ale z wyglądu przypomina raczej antylopę o mocnym porożu. Jego postać nie ma odzwierciedlenia w rzeczywistości i jest jeszcze jednym mini dziełkiem wyobraźni Hayao Miyazakiego.

© H.Miyazaki/Ghibli

Hii Sama (Mori Mitsuko)
Stara wróżbitka i szamanka żyjąca w wiosce zamieszkiwanej przez Emishi. Wróżąc posługuje się kamiennymi, kościanymi i drewnianymi elementami, które rzuca na ziemię, aby z ich układu wyczytać przyszłość. To ona wyjaśnia Ashitace dlaczego został skażony klątwą Tatari Gami i kieruje go w podróż, w której ma odnaleźć sprawcę nieszczęść i odczynić urok.

Kaya
Pochodzi z plemienia Emishi i kocha się w Ashitace. Uznaje jednak jego pochodzenie i zwracając się do niego mówi Ashitaka-sama. Nie może się pogodzić z odjazdem chłopaka i na pożegnanie daje mu Gyoku no Kodachi - obsydianowy nóż będący wyrazem miłości.

Jiko Bou (Kobayashi Kaoru)
Wędrowny mnich będący na usługach organizacji Shisho Ren. Spotyka Ashitakę, gdy ten ostatni ratuje go z rąk samurajów plądrujących wioski. Podobnie jak Ashitaka wędruje na zachód i po obejrzeniu kuli, która zabiła Tatari Gami, kieruje chłopaka do Tatara Ba. Na zlecenie swoich zwierzchników (cesarza?) ma za zadanie zdobyć głowę boga Shishi Gami, która prócz wielkiej mocy i siły magicznej ma dać właścicielowi wieczną młodość. Do polowania na leśne bóstwo najmuje myśliwych i Zibashiri czyli wyspecjalizowanych tropicieli.

ŚMIERTELNI I BOSCY MIESZKAŃCY LASÓW

San (Ishida Yuriko)
Tytułowa Mononoke Hime. Jest porzuconym dzieckiem wychowanym przez Moro - białą bogini wilczycę. Nienawidzi wszystkich ludzi, którzy niszczą lasy, a w szczególności mieszkańców Tatara Ba. W walce okrywa się wilczą skórą, a twarz zasłania glinianą maską. Jej bronią jest długi sztylet wykonany z wilczego kła i włócznia. Atakuje konwoje i osadę przemieszczając się z miejsca na miejsce na grzbiecie swojej przybranej matki. Jest niesłychanie zawziętą osóbką walczącą z najeźdźcami wszelkimi środkami jakie oferuje jej las. Wielkie brawa dla osoby, która wymyśliła sposób poruszania się San. W scenie w której biega po dachach Tatara Ba naprawdę wygląda jak niesamowicie zręczny i agresywny drapieżnik...

Moro no Kimi (Miwa Akihiro)
Biała Bogini Wilczyca licząca sobie ponad 300 lat. Oznaką jej boskości są (podobnie jak w wypadku srebrnych lisów) dwa ogony. Rozumie ludzki język i potrafi się nim porozumiewać. W przeciwieństwie do swoich dzieci (nie licząc San) jest "osobą" mądrą i cieszącą się poważaniem. Kocha San jak własną córkę i pomaga jej w krucjacie przeciwko ludziom. Jej szczególnym wrogiem jest Pani Eboshi, którą stara wilczyca obiecuje sobie zabić przy pierwszej sposobności.

Moro no Ko
Dwa dobrze wyrośnięte białe wilki... Synowie Moro. Trudno o nich powiedzieć, żeby po matce odziedziczyli wybitną inteligencję, ale są wierni i pomagają San w walce z ludźmi.

Shishi Gami
Bóstwo leśne o postaci jelenia z łbem o ludzkich rysach. Jest czczony przez zwierzęta leśne jako istota dająca i zabierająca życie. Odradza się przy każdym nowiu księżyca. Jego śmierć i kolejne narodziny zależne są od faz księżyca. Jego głowa jest nieśmiertelna i wierzy się, że jest źródłem młodości i wielkiej mocy. W nocy Shishi Gami przybiera postać Didarabocchi. Jest to wyrastająca ponad drzewa półprzeźroczysta postać świecąca własnym wewnętrznym światłem. Jej ciało pokrywają błękitne wzory. Pozbawiony głowy Shishi Gami zamienia się w olbrzymią humanoidalną postać poprzedzaną rozlewającą się niszczącą czarną mazią.

Otsukoto-nushi (Okkotonushi) (Morishige Hisaya)
Liczący sobie 500 lat Biały Bóg Odyniec pochodzący z Kyushu (nazywanej w filmie tradycyjną nazwą - Chinzen). Jest najstarszym z dziczych bogów i mocno szwankuje na wzroku. Podobnie jak Moro rozumie ludzką mowę. Wraz ze swoimi poddanymi przybywa z południa (ciekawe jak przepłynęli cieśninę Shimonoseki) by uczestniczyć w walce z ludźmi. Rozważny a jednocześnie uparty jest oponentem Białej Wilczycy.

Tatari Gami (Sato Mitsuru)
Przeklęty bóg zwierzęcy, który z normalnej postaci ewoluuje (pod wpływem bólu i nienawiści) w demonicznego Tatari Gami. W filmie pierwszym Tatari Gami zostaje Nago no Kami, który został zraniony przez Eboshi. Wędrując po lasach i zarażając je swoim dotykiem zawędrował do wioski Emishi, gdzie pokonał go Ashitaka. Umierający demon opanował swoim przekleństwem prawe ramię chłopaka. W finale omal w Tatari Gami nie zamieniają się ranny Otsukoto-nushi i San.

Shojo
Legendarne zwierzę wywodzące się z chińskiej mitologii. Z opisu przypominało orangutana i miało pociąg do trunków. W filmie Shojo mówią ludzkim językiem i są czymś pośrednim między szympansem a gorylem. Usiłują one sadzić drzewa, by odnowić lasy zniszczone przez ludzi. Mimo wysiłków zdają sobie sprawę, że walczą w z góry przegranej sprawie.

Kodama
Świecące fosforycznym światłem półprzeźroczyste duszki leśne zrodzone z drzew. Przypominają maleńkie humanoidalne grzybki. Nie mówią a jedynie potrząsają główkami wydając dźwięk przypominający nieco grzechotkę. Ashitaka spotkał się z nimi, gdy pomagał dostać się do domu rannemu Koroku. Można by na siłę uznać, że Kodama w określonych wypadkach służyć mogą za przewodnika. W wojnie między lasem a ludźmi nie zajmują określonego stanowiska. W każdym bądź razie w przeciwieństwie do reszty mieszkańców lasu nie czują do człowieka nienawiści.

MIESZKAŃCY TATARA BA

Eboshi Gozen (Tanaka Yuuko)
Przywódczyni wspólnoty Tatara Mono czyli ludzi wytwarzających żelazo. Jest w zasadzie właścicielką Tatara Ba. Zupełne zaprzeczenie standar-

dowego wyobrażenia o pokornej Japonce okresu średniowiecza. Pani Eboshi jest twardą, ale sprawiedliwą osobą. Dąży do celu wszelkimi środkami będąc dobrą gospodynią i obrończynią swoich poddanych, a jednocześnie bezlitosną tyranką dla wszystkiego co jej zagraża. W tym dla lasów i zamieszkujących je boskich istot. Pod jej przywództwem ludzie wydobywają z ziemi rudę żelaza i wytapiają z niej stal. Aby uruchomić wielkie dymarki każe wycinać okoliczne lasy, czym naraża się wszystkiemu co w nich żyje. Z otrzymanego żelaza wytwarza Ishibiya czyli prymitywną broń palną będącą skrzyżowaniem muszkietu i chińskiego miotacza strzał. W hucie zatrudnia wszystkich, bez względu na ich status i pochodzenie społeczne. Między innymi do pracy przy miechach wykupuje po wsiach młode kobiety przeznaczone do domów publicznych, natomiast przy obróbce Ishibiya pomagają jej trędowaci.
Trochę wbrew swojej woli zostaje zmuszona przez Jiko Bou do udziału w łowach na głowę Shishi Gami. Prawdopodobnie budując osadę zaciągnęła długi w Shisho-ren i jej pomoc w polowaniu jest pewną formą zwrotu pożyczki. Jest ogólnie lubiana i szanowana przez mieszkańców Tatara Ba.

Gonza (Kamijou Tsunehiko)
Główny silnoręki i ochroniarz Tatara Ba. Łysy olbrzym posługujący się w walce wielkim mieczem nazywanym nodachi (w oryginale miały nawet do 180 cm długości). Typowy choleryk myślący pięściami i podejrzewający wszystkich obcych o szpiegostwo. Z Ashitaką włącznie. Bezgranicznie lojalny wobec Eboshi. Można by podejrzewać, że u podstaw jego zachowania leży jakieś głębsze uczucie wobec swojej szefowej.

Toki (Shimamoto Sumi)
Pyskata i rezolutna osóbka będąca nieformalną

przywódczynią grupy kobiet pracujących przy miechach dymarek w Tartara Ba. Mimo pozornie wrednego charakteru jest szczerą i lubianą kobietą, nie uznającą poza Eboshi żadnych autorytetów. Szczególnie Gonza często staje się obiektem jej komentarzy. Jest mężatką a ostre reprymendy jakich musi wysłuchiwać jej współmałżonek są podobno wizualnym objawem jej miłości.

Kouroku (Nishimura Masahiko)
Szczęśliwy małżonek opisywanej powyżej Toki. Spokojny i flegmatyczny hodowca bydła pracujący dla Eboshi przy konwojach żywności dla Tatara Ba. Podczas ataku San i wilków Inugami został ranny i wraz towarzyszem stoczył się w głęboką rozpadlinę. Uratowany przez Ashitakę służył mu za przewodnika do posiadłości Eboshi. Jest cichym i potulnym pantoflarzem wysłuchującym bez protestu wrzasków Toki.

Jibashiri
Zawodowi łowcy i tropiciele doskonale orientujący się w górach i stosujący niestandardowe metody polowania. Potrafią przykładowo przebierać się w skóry świeżo upolowanych zwierząt by zmylić tropione ofiary. Są swoistymi renegatami nie należącymi do żadnej kasty. W filmie zostają wynajęci do upolowania Shishi Gami.

Kobiety z Tatara Ba
Dziewczęta przeznaczone na sprzedaż do domów publicznych wykupione przez Eboschi. Pracują w grupach przy olbrzymich miechach zasilających dymarki. Jest to bardzo ciężka praca (jak przekonał się Ashitaka) ale i tak lepsza od losu jaki ich czekał.

Kowale
Trędowaci pracownicy kuźni wytwarzający Ishibiya. Z powodu swojej choroby pracują w wydzielonej części Tatara Ba w zamian za ochronę i wyżywienie.

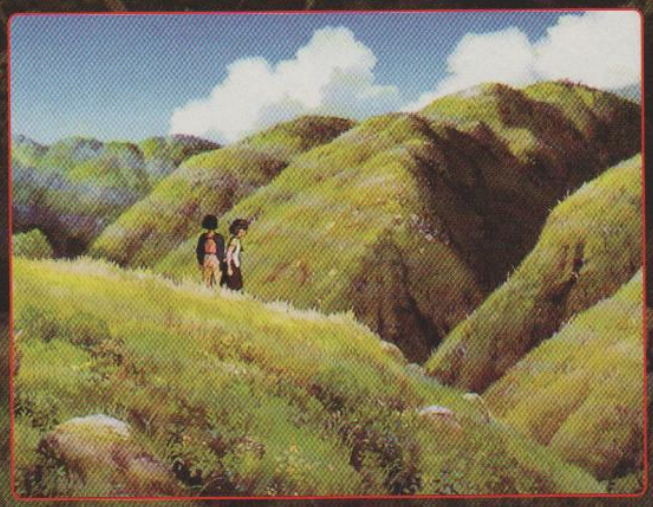
INNI

Samuraje
Wojownicy będący w służbie Asano Kubo - lennego pana pragnącego przejęcia kontroli nad Tatara Ba. Muromachi jest okresem, gdy zaczęto doceniać broń palną, nic więc dziwnego, że pan Asano mając pod nosem wytwórnię takowego oręża zapragnął go wyłącznie dla siebie.

Ishibiya Syuu
Najemnicy w liczbie około 40, zatrudniani przez Eboshi do ochrony osady i konwojów. Mają prawdopodobnie powiązania z Shisho-ren. Do walki używają Ishibiya

Karakasa-ren
Grupa pseudo mnichów pomagająca Jiko Bou w polowaniu na głowę Shishi Gami. Łatwo ich poznać po olbrzymich parasolach, których rękojeści używają jako dmuchawek.

Shisho-ren
Niewiele o nich wiadomo. Są jakąś organizacją pragnącą zdobyć głowę Shishi Gami. Na ich zlecenie pracuje Jiko Bou.



LEGENDA MONONOKE HIME

"To będzie film akcji..."

Hayao Miyazaki

Działo się to w czasach, gdy na terenach Japonii szumiały nieprzebyte lasy, zamieszkiwane przez potężne, nieśmiertelne zwierzęta o znamionach boskości. Historia "Mononoke Hime" miała swój początek w zapomnianej przez bogów i ludzi wiosce plemienia Emishi. Spokojną egzystencję tego ludu żyjącego z rolnictwa i łowiectwa któregoś dnia zakłóciło pojawienie się przerażającego Tatari Gami - demona zrodzonego z boskiego odyńca. Całe ciało potwora pokrywały macki, których dotyk zamieniał wszystko co żyje w zgniliznę. Wędrujący przez lasy stwór zaatakował wioskę. W jej obronie wystąpił młody Ashitaka. Udało mu się zabić napastnika, ale za swoją brawurę zapłacił nieuleczalnymi ranami na prawej ręce, które oznaczały przekleństwo śmierci.

Losem swojego bohatera przejęła się cała wieś. Ashitaka bowiem pochodził z królewskiego rodu i był w przyszłości przeznaczony na przywódcę

swego ludu. Niestety stara Hii-sama zawyrokowała, że młodzieniec musi udać się na zachód, skąd przybył Tatari Gami, aby odnaleźć sposób na zneutralizowanie uroku. Na drogę dała mu ołowianą kulę wyciągniętą z ciała odyńca. Ashitaka ściął związane w węzeł włosy co oznaczało, że jego ziomkowie powinni go już uważać za martwego i jadąc na grzbiecie Yakkula udał się na zachód, w podróż która miała odmienić jego życie.

Jadąc samotnie na grzbiecie swojego wierzchowca Ashitaka po kilku dniach opuścił góry i wkroczył na tereny dolin. Zupełnie przypadkowo stał się świadkiem rzezi urządzonej przez samurajów w wiosce. Nie wiadomo do końca czy chłopak chciał się angażować w bitwę, ale jego zarażona szaleństwem Tatari Gami ręka nie dała mu wyboru. Ratując wieśniaków od śmierci przekonał się, że dzięki sile płynącej z naznaczonej ręki jest w stanie strzelać z łuku z niespotykaną siłą.

W następnej wiosce Ashitaka zyskał niespodziewanie towarzysza podróży. Wędrowny mnich Jiko Bou okazał się być świadkiem poprzedniej bitwy i niedoszłą ofiarą uratowaną dzięki łuczniczym umiejętnościom naszego bohatera. Obrotny duchowny pomógł wyplątać się Ashitace z kłopotów związanych z posiadaniem zbyt dużej ilości złota i razem wyruszyli w drogę. Przy wieczornym ognisku mnich

po obejrzeniu kuli, która tkwiła w ciele Tatari Gami wskazał chłopcu cel jego podróży. Osadę Tatara Ba.

Akcja przenosi się w lasy niedaleko osady, gdzie w strugach deszczu posuwa się karawana wołów obarczonych żywnością. Ludźmi chroniącymi pochód dowodziła Eboshi Gozen. Niespodziewanie oddział został zaatakowany z dwóch stron przez olbrzymie białe wilki. Na grzbiecie jednego ze zwierząt siedziała uzbrojona we włócznię dziewczynka. Ludzie z eskorty sięgnęli po Ishibiya. Jeden ze strzałów ranił białą wilczycę o dwóch ogonach i zwierzę zwaliło się w przepaść.

Wędrujący przez las Ashitaka trafił na ofiary walki wilków i ludzi. Udało mu się odratować dwóch rannych tragarzy. Idąc w kierunku płynącej niedaleko rzeki był świadkiem, jak ubrana w skóry dziewczyna opatrywała rany wilka. Ashitaka usiłował się od niej dowiedzieć czegoś o lasach i zwierzęcych bogach, ale dziewczynka i wilki nie reagując odeszły w las.

Ashitaka i jego dwaj mimowolni towarzysze ruszyli w kierunku Tatara Ba. Przez całą drogę towarzyszyły im leśne duszki Kodama. Podczas postoju przy leśnym jeziorku Ashitaka zobaczył w głębi lasu stado jeleni. Jeden z nich, kozioł o bogatym porożu, długo mu się przyglądał. Jednocześnie potwornym skurczem zareagowała na zwierzę chora ręka chłopaka. Ból zniknął dopiero, gdy jeleń odszedł.

Tatara Ba okazała się być mocno ufortyfikowaną osadą położoną nad jeziorem. Ciemne dymy snuły się wśród gór pozbawionych drzew. Mieszkańcy osady przyjęli go serdecznie zwłaszcza po tym jak okazało się, że uratował dwóch spośród nich. Jedyną osobą, która okazała mu niechęć był Gonza. Mimo jego podejrzeń właścicielka Tatara Ba, pani Eboshi zaprosiła Ashitakę do pozostania w osadzie jak długo zechce.

Nadeszła noc. Ashitaka poznał tajemnicę osady i wtedy poczuł, że nadchodzi ona... Mononoke Hime w towarzystwie swoich przybranych braci...

I tak to się zaczęło...

EPILOG

Po raz kolejny stwierdziłem, że Miyazaki to coś w rodzaju groźnego wirusa. Dopóki się człowiek nie zarazi, żyje sobie w nieświadomości i wydaje mu się, że niczego mu już do szczęścia nie potrzeba. Potem od niechcenia ogląda "Totora", "Porco Rosso" i to jest początek końca... Podziw, uwielbienie, i zaskoczenie, że ten sam film oglądany kolejny raz nie nudzi, a co dziwniejsze ciągle tak samo bawią dobrze pamiętane sceny...

Jeszcze raz stary mistrz potrafił naprawdę zaskoczyć swoich wielbicieli. Stworzył film na pierwszy rzut oka dla siebie nietypowy, choć po bliższym przyjrzeniu się nie odbiegający zbytnio od jego twórczej filozofii. Miyazakiego kojarzymy wszyscy z kinem familijnym. "Totoro", "Kiki" czy "Porco Rosso" gromadziły przed ekranami kin i telewizorów przedstawicieli wszystkich pokoleń. Tymczasem zaskakująca scenami przemocy fabuła "Mononoke Hime" mocno ograniczyła dolną granicę wieku widza. Jednocześnie film jest o tym samym, o czym mówiły jego poprzednie filmy. Stawia na ludzkie uczucia, których nie jest w stanie ograniczyć ani historia ani zmiany społeczne.

Po pierwszych publikacjach, które ukazały się po premierze filmu, zaskoczyła mnie wypowiedź Miyazakiego - "Mononoke Hime" to nie jest film "ekologiczny" ... Jak to nie ekologiczny?! Człowiek niszczy naturę, przyroda spersonifikowana do postaci San się broni. Jeśli to nie jest film ekologiczny to jaki?! Musiałem poczekać i zobaczyć film na własne oczy...

Był ekologiczny, choć nie do końca...

Zwłaszcza, że reszta wypowiedzi reżysera stała się jasna i wskoczyła na swoje miejsce. Przeniesienie akcji filmu w odległą przeszłość było posunięciem jak najbardziej świadomym. Miyazaki szukał czasów, gdy słowa miały swój właściwy sens. Ludzie rodzili się, umierali, pracowali i kochali. Pożądali i nienawidzili tak bardzo, że potrafili zabić. Nie było dwuznaczności...

W jakiś sposób Miyazaki dopatrzył się podobieństw między erą Muromachi, a naszymi czasami. Podobnie jak wówczas i dziś coś się kończy i zaczyna się coś nowego. Powstaje nowe pokolenie, o nowych wartościach moralnych i być może

niedługo ze świecą będzie można szukać ideałów przełomu zeszłego wieku.

Jak twierdzi reżyser "Mononoke Hime" jest to film o narodzinach miłości... I tu wychodzi z treści filmu ten "stary" i dobrze znany Miyazaki... Tak naprawdę w filmie nikt nie zwycięża. Ani natura ani ludzie... Bo w sumie nikt nie może wygrać fanatyczną nienawiścią. Nie o to zresztą chodzi. Ważne jest jedynie nowo zrodzone uczucie między San i Ashitaką. Ona kocha, ale nie potrafi wybaczyć ludziom jako gatunkowi, który zniszczył "jej" las. On to rozumie i dlatego pozwala jej odejść...

Wyrywają się z narzuconego im układu i przestają być niewolnikami własnych i obcych namiętności. W środku walki i obustronnej nienawiści ta para odnajduje coś tak fundamentalnego i niezniszczalnego jak sama śmierć i życie.

Odnajduje w sobie uczucie dla którego warto dalej żyć...

Czego i Wam życzę...

Darek Styrna

Artykuł Mononoke Hime - patrz również: Kawaii 15 (listopad 1998).

Mononoke Hime

Prudukcja: H.Miyazaki/Ghibli
Reżyseria: Hayao Miyazaki
Scenariusz: Hayao Miyazaki
Muzyka: Joe Hisaishi
Czas: 133 minuty

Witam wszystkich, którzy w poprzednim numerze przedarli się przez gąszcz tekstu i brunatnych plam, a mimo to nadal mają ochotę zapoznać się z kilkoma faktami z biografii Mistrza, Hayao Miyazakiego. Dzisiaj część druga i - póki co - ostatnia.

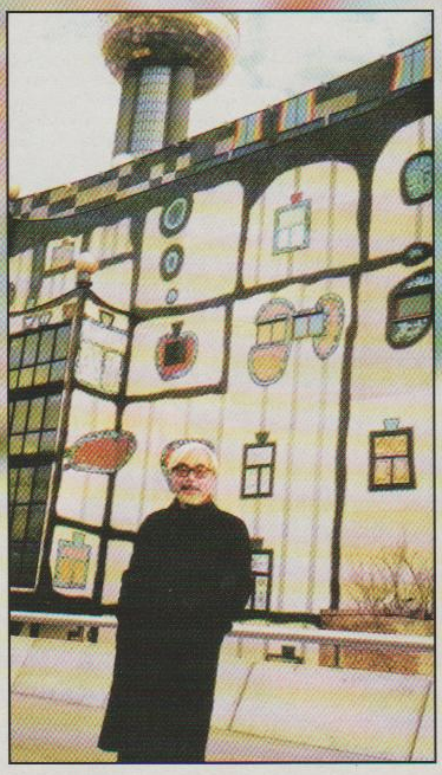
W 1974 roku Hayao Miyazaki wraz z Isao Takahatą kończą prace nad "Alps-no shojo Heidi", pierwszą z serii animowanych filmów telewizyjnych w ramach cyklu Sekai Meisaku Gekijo (patrz: poprzedni odcinek). Na kolejną serię ze stajni Zuiyo Enterprises nie trzeba długo czekać. Zanim jednak oboje przystąpią do kolejnego projektu, Miyazaki uczestniczy jeszcze w procesie produkcji filmu "Flanders-no inu" (1975) jako szef animacji. Niespodzianką dla wielu był fakt, że ponad rok temu doczekał się on remake'u, tym razem już pod szyldem Nippon Animation.

W 1975 roku Hayao Miyazaki odbywa kolejną zagraniczną podróż, tym razem do Włoch i Argentyny. Efekt: animowana seria telewizyjna "Haha-o tazunete san-zen ri" bazująca na historii autorstwa Edmundo de Amicis. Jest to opowieść o włoskim chłopcu Marco, który udaje się w daleką podróż do Argentyny w poszukiwaniu swojej matki. Ta, zmuszona do emigracji przez biedę i stale postępującą recesję, wyjechała tam za chlebem. Kiedy Marco przestaje otrzymywać od matki listy (w ostatnim informowała go o pogarszającym się u niej stanie zdrowia), postanawia ją odnaleźć. W ten sposób rozpoczyna się długa na pięćdziesiąt jeden odcinków historia. Miyazaki jest odpowiedzialny za oprawę plastyczną, zaś Takahata jest reżyserem serii. Z perspektywy czasu widać też, że "Haha-o tazunete san-zen ri" staje się zalążkiem późniejszego "Szkarłatnego pilota", nie tyle w doborze tematyki, ile w wykorzystaniu niektórych elementów scenariusza. Główny bohater nazywa się Marco i pochodzi z Genui (tak jak Marco-świnia z "Porco Rosso"), partneruje mu Fiolina, a statek płynący do Argentyny nosi nazwę "Folgore" (z włoskiego "piorun"), czyli dokładnie tak, jak nowy silnik Marca w "Szkarłatnym pilocie". Posiadacze zestawów satelitarnych i kablówek mogli "Haha-o tazunete san-zen ri" ponownie obejrzeć w maju tego roku w porannych godzinach, na włoskim kanale "RAI Due", gdzie poprzedzał emisję "Heidi".

W 1997 roku Hayao Miyazki projektuje oprawę plastyczną do niektórych epizodów serii "Araiguma Rascal", opowieści o przyjaźni pomiędzy młodym chłopakiem i kunopsem (brzmi to beznadziejnie; chodzi mi o tanuki), mieszkających gdzieś w centralnej Ameryce na początku dwudziestego wieku. Scenariusz tej przesympatycznej opowieści, notabene klimatem nawiązującej do "Panda Kopanda", opracowano na podstawie książki "Rascal the Racoon", autorstwa Sterlinga Northa.

Aby już zakończyć działkę adaptacji znanych klasyków literatury dziecięcej, przeskoczę na moment do 1979 roku, kiedy to Hayao Miyazki podejmuje się prac nad adaptacją "Ani z Zielonego Wzgórza" (tyt. oryg. "Anne of Green Gables"; autorka: Lucy Maude Montgomery). Odpowiedzialność za reżyserię spada na barki Takahaty, Miyzaki zaś tworzy oprawę plastyczną pierwszych piętnastu odcinków. Dość niespodziewanie porzuca serię "Akage-no Anne" i przechodzi do wytwórni Tokyo Movie Shinsha, gdzie tworzy znakomity film kinowy o przygodach wnuka sławnego Arsena Lupina, "Lupin III: Cagliostro-no Shiro", ale o tym mogliście przeczytać w poprzednim odcinku.

Akage no Anne.



CONAN NIEBARABARZYŃCA

Cofnijmy się do 1978 roku, kiedy to Hayao Miyazaki po raz pierwszy zasiada na fotelu reżysera przy serii "Mirai shonen Conan". Może parę słów na temat fabuły, zaczerpniętej z książki "The Incredible Tide" Alexandra Keya. Pod koniec dwudziestego wieku na skutek wojny atomowej Ziemią wstrząsają ogromne kataklizmy, między innymi katastrofalne w skutkach powodzie. Po kilku latach przy życiu pozostaje jedynie garstka ludzi rozproszonych po skrawkach nie zatopionych przez wodę kontynentów.

Akage no Anne.

Mirai Shonen Conan.

Poziom wody w morzach i oceanach stale się podnosi. Conan, sierota wychowany przez dziadka na jednej z wysp, znajduje się w centrum konfliktu pomiędzy dwoma grupami. Mimo iż cel przeciwników jest ten sam - uratować Ziemię, jednak obie strony nie zgadzają się co do środków jego realizacji. Naukowcy pragną dokonać tego za pomocą nowej technologii, zaś garstka ekologów poprzez współdziałanie z siłami natury.

Serial po raz pierwszy ma swoją emisję w 1978 roku na państwowym kanale telewizyjnym NHK. "Mirai shonen Conan" przechodzi do historii japońskich mediów jako pierwszy animowany serial wyemitowany w dziejach tejże stacji (wtedy uchodzącą za niezwykle snobistyczną). W "Conanie" spotykamy ulubione wątki, które przewijają się w późniejszej twórczości Hayao Miyazkiego, takie jak ochrona naturalnego środowiska, latające maszyny, czy młode dziewczyny z ikrą. Duet Conan - Lana bardzo przypomina parę Pazu - Sheeta z "Laputy", filmu zrealizowanego osiem lat później.

Po okresie intensywnych prac nad "Conanem", Akage-no Anne" i "Cagliostro-no Shiro", w 1980 roku Miyazaki zostaje głównym instruktorem dla świeżo upieczonych animatorów w Telecom. Pod takim też pseudonimem reżyseruje dwa odcinki "Lupin III": "Shi-no tsubasa Albatross" (#145) i "Saraba itoshiki Lupin yo" (#155), tym samym kończąc drugi sezon emisji serii Monkey Puncha.

HOLMES - PSI DETEKWTYW

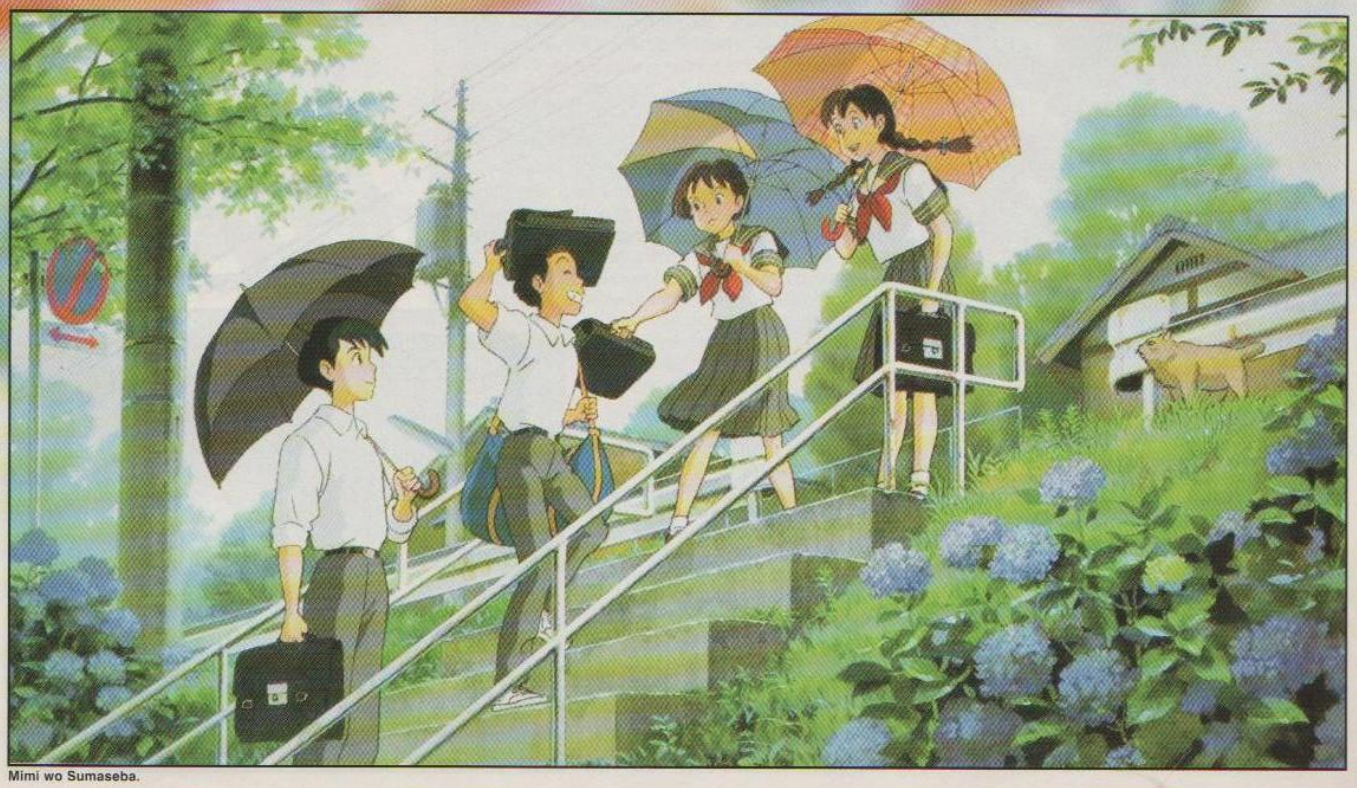
"Meitantei Holmes", nad którym Miyazaki pracuje od 1981 roku, okazuje się być ostatnią telewizyjną serią Mistrza. Ten zainspirowany detektywistycznymi opowiadaniami Arthura Conana Doyle'a cykl, jest koprodukcją wytwórni Tokyo Movie Shinsha i włoskiej stacji RAI. Miyazaki reżyseruje sześć odcinków, pisze scenariusze i... wytwórnia zawiesza działalność produkcyjną ze względu na problemy z prawem autorskim i konfliktem ze spadkobiercami Doyle'a. Kiedy dochodzi do odwieszenia "Holmesa", Miyazakiego nie ma już wśród ekipy. Nastaje era "Kaze-no tani-no Nausicaa".

NAUŚKA, Z AKCENETM NA "U"

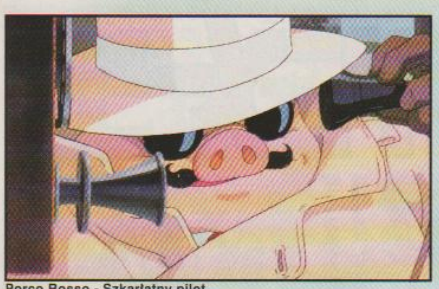
Filmem, który wynosi Hayao Miyazakiego na sam szczyt japońskich animatorów i zwraca uwagę międzynarodowej widowni jest "Kaze-no tani-no Nausicaa", epicka ekologiczna opowieść o młodej dziewczynie usiłującej przetrwać w zniszczonym świecie opanowanym przez insekty (mushi). Producentem filmu, opartego na autorskim komiksie Miyazakiego, zostaje Isao Takahata (obecność tej dwójki staje się niemal regułą). Miyazaki

pisze zaś scenariusz i reżyseruje. Sam film wchodzi na ekrany japońskich kin w 1984 roku, ale manga obecna jest (dodajmy - nieregularnie) na łamach magazynu branżowego "Animage" od lutego 1982 roku do marca 1994 roku. Zebrana w sześć tomów formatu B5 (mocno nietypowy, jak na japońskie mangi), sprzedaje się w samej tylko Japonii w ilości ponad dziesięciu milionach kopii, a autor otrzymuje nagrodę "Japan Manga Artists Association".

W filmie "Kaze-no tani-no Nausicaa" Miyazaki po raz pierwszy ma szansę pokazać pełnię swojej wyobraźni, plastycznego talentu i umiejętności kreowania skomplikowanych światów, gdzie realizm miesza się z fantastyką. "Nausicaa" wygrywa główną nagrodę podczas Second Japanese Anime Festival i otrzymuje rekomendację World Wildlife Fund. Peany na cześć Mistrza nie mają końca. Oszałamiająco dobre recenzje w prasie, nagrody na festiwalach kina fantastycznego w Paryżu i Zagrzebiu i świetna akcja marketingowa

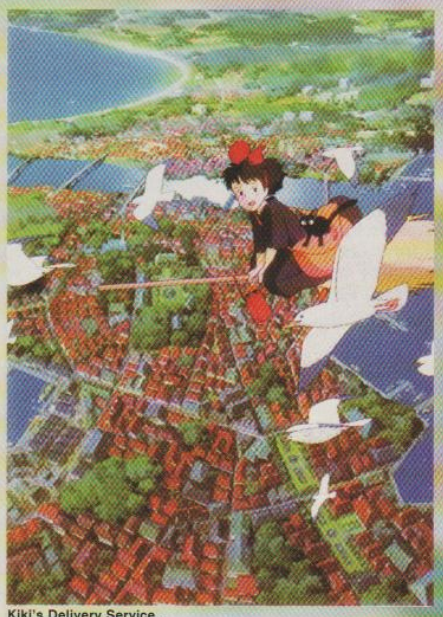


Mimi wo Sumaseba.


Porco Rosso - Szkarłatny pilot.

(w tym czasie młodszy brat Hayao Miyazakiego - Shiro, pracował w Hakuhodo, drugiej co do wielkości agencji reklamowej w Japonii) - wszystko to składa się na finansowy i artystyczny sukces tej produkcji. Bez cienia wątpliwości można rzec, że to właśnie "Nausicaa", obok "Akiry" Katsuhiro Otomo, rozpoczyna światowy boom na mangę i anime.

Powrócę jeszcze do tytułu tego rozdziału. Kwestia dotyczy odczytywania tytułu - Nausicaa, będącego zarazem imieniem głównej bohaterki. Otóż według jednego z japońskich profesorów, przebywającego przez spory kawałek czasu w Polsce, "(...) lepiej pisze się >>Nauśka"<<, nie >>Naushika<<. Tu chodzi o akcent. My wymawiamy "NaUshika" (z akcentem na "U"), a Polacy "NaushIka" (z akcentem na "I"). Poza tym wymawiacie [s] i [h] odrębnie, co nie jest poprawne. >>Nauśka<< brzmi więc podobnie do japońskiego, a ponadto brzmi niemal identycznie jak Aśka, Baśka i Kaśka". Tyle na temat kwestii językowych.


Kiki's Delivery Service.

LATAJĄCA WYSPA

Opromieniony sukcesem Miyzaki nie osiada na laurach. Idąc za ciosem tworzy kolejną kinową produkcję "Tenku-no shiro Laputa", fantastyczną opowieść o poszukiwaniu latającej wyspy, Laputy. Akcja filmu osadzona jest w realiach końcówki dziewiętnastego wieku, a całość klimatem przypomina powieści Juliusza Verne'a. Podobnie jak w "Kaze-no tani-no Nausicaa", głównym bohaterem zostaje dziewczyna, tematyka filmu zahacza o ekologię, ale tym razem główny nacisk zostaje położony na efektowne sceny akcji, a nie skomplikowaną fabułę.

"Laputa" okazuje się jednak małym rozczarowaniem dla fanatyków cyferek w box office. Odwrotnie niż oczekiwano, film zarabia "tylko" 580 milionów jenów. "Laputa" doczekuje się jeszcze książkowej adaptacji, "Shosetsu tenku-no shiro Laputa" (wyd. Tokuma Shoten), napisanej przez Osamu Kameokę i zilustrowanej przez samego Miyzakiego. Film staje się pierwszą produkcją Studia Ghibli, wytwórni założonej przez Isao Takahatę, Toru Harę (kierownika produkcji studia Topcraft) i Hahao Miyazakiego.

TOTORO POD PARASOLEM

Kolejny projekt Mistrza, "Tonari-no Totoro" (1988), szybko zdobywa sobie miano pozycji kultowej. I najzupełniej słusznie! Miyazaki sam wykonuje do niego scenariusz, rozrysowuje storyboardy (przepraszam za ten dziwoląg językowy, ale w wypadku słowa "storyboard" brakuje polskiego odpowiednika; "storyboard" to szkicowe, fazowe przedstawienie poszczególnych scen filmu;) i reżyseruje film.

Totoro to leśny duch, którego spotykają mała Mei i jej starsza siostra, Satsuki, w wielkim drzewie kamforowym, rosnącym w pobliżu ich nowego domu w Tokorozawa. Przeprowadzają się tam wraz z ojcem, uniwersyteckim pracownikiem naukowym, po tym jak ich matka trafia do szpitala (autobiograficzny element z życia Miyazakiego), co stanie się poniekąd przyczyną zaginięcia małej Mei.

"Tonari-no Totoro" dzięki kodowanej stacji dotarł również do Polski pod tytułem "Mój sąsiad Totoro". Na plus należy zaznaczyć pełny dubbing aktorski, jednak gwoli sprawiedliwości należy powiedzieć o - delikatnie ujmując - dziwnie "przetłumaczonych" polskich piosenkach oraz źle dobranym głosie dla Mei (jest zbyt dorosły). Gdzieniegdzie można usłyszeć resztki oryginalnego podkładu dźwiękowego, co jednak nie psuje ogólnego pozytywnego wrażenia. W chwili, kiedy piszę tę słowa, "Mojego sąsiada Totoro" można obejrzeć na cyfrowym kanale "Ale Kino!", więc jeżeli macie taką możliwość, zajrzyjcie tam od czasu do czasu. Za dodatkową rekomendację dla filmu niech posłuży fakt, że w ankiecie przeprowadzonej na zlecenie telewizji NHK, japońscy respondenci uznali "Totora" za drugi film wszech czasów (pierwsze miejsce niepodzielnie okupuje film "Siedmiu samurajów" Akiry Kurosawy).

SZKARŁATNA ŚWINIA

W marcu 1989 roku na łamach magazynu dla fanów modelarstwa "Model Graphix" Hayao Miyazaki publikuje "Hikotei Jidai", kolejny odcinek stylizowanej na komiks opowieści z serii "Zasso Note". Na podstawie tej piętnastostronicowej kolorowej mangi Miyazaki tworzy w 1992 film "Kurenai-no buta" (polska emisja pod tytułem "Szkarłatny pilot").

Film ten, początkowo planowany jako produkcja przeznaczona do wyświetlania na pokładach samolotów Japońskich Linii Lotniczych, z czasem przeradza się w pełnometrażową produkcję. Jest to opowieść o byłym asie włoskiego lotnictwa z pierwszej Wojny Światowej, który uciekając przed zagrożeniem zalewającej fali faszyzmu i ukochaną kobietą, staje się świnią i łowcą nagród krążącym szkarłatnym aeroplanem pomiędzy wyspami rozrzuconymi na Adriatyku.

"Szkarłatny pilot", znany również jako "Porco Rosso", okazuje się ogromnym finansowym sukcesem, bijąc wszelkie kasowe rekordy wszech czasów w Japonii. W 1993 roku pobija takich killerów, jak "Hook" Spielberga, "Nagi instynkt" z Sharon Stone, czy "Piękną i bestię" (już bez Sharon Stone) z konkurencyjnego Disneya.

POCZTOWE USŁUGI CZAROWNICY

Zanim jednak nastąpi sukces "Szkarłatnego pilota", Miyazki w 1989 roku zabiera się za produkcję "Majo-no Takkyubin", filmu opartego na powieści Eiko Kadono. Jest to niemal w stu procentach jego autorski projekt. Hayao sam pisze scenariusz, reżyseruje i czuwa jako producent.

Kiki, główna bohaterka, jest początkującą czarownicą, która zgodnie z tradycją w dniu trzynastych urodzin zostaje na rok wysłana do świata zwykłych śmiertelników. Razem ze swoją najwierniejszą przyjaciółką, czarnym kotem Jiji, zamieszkują w portowym mieście, Korico. Tu Kiki, korzystając z pomocy latającej miotły (w końcu jest czarownicą!), zaczyna świadczyć usługi transportowe.

Film ma znakomite przyjęcie wśród publiczności. "Majo-no Takkyubin" okazuje się mieć "bardziej przyjazny" dla przeciętnego widza scenariusz niż "Nausicaa" i bardziej dynamiczny niż "Totoro" (sekwencje akrobacji powietrznych przyćmił dopiero "Szkarłatny pilot"). Efekt? "Majo-no Takkyubin" zostaje okrzyknięty najbardziej kasowym filmem 1989 roku, osiągając wpływy z biletów szacowane na 2,17 miliarda jenów!

SPÓŁKA

Studio Ghibli produkuje hit za hitem. W 1991 roku swoją premierę ma "Omoide paro-paro", film reżyserowany przez Takahatę, którego producentem jest Miyazaki. W 1992 roku rządzi

Mój sąsiad Totoro.

Omoide Poroporo.

wspomniany już "Szkarłatny pilot", od którego to czasów datuje się przerwę w dokonaniach Miyazkiego. W 1995 roku daje o sobie znać - niestety, tylko jako producent i scenarzysta - w pełnometrażowym filmie animowanym "Mimi-o sumaseba", reżyserowanym przez jego długoletniego współpracownika, Yoshinobu Kondo. Ten utalentowany animator, namaszczony na spadkobiercę Miyazakiego w Ghibli, umiera niestety w 1998 roku w wieku czterdziestu siedmiu lat, stając się ofiarą aneuryzmu.

Bez zbędnych komentarzy (streszczenie filmu znajdziecie w poprzednim numerze) dodam tylko, że "Mimi-o sumaseba" w trakcie wyświetlania w japońskich kinach zarobił "skromną" sumę 18,5 miliarda jenów. Można by rzec - standard dla Studia Ghibli.

W 1996 roku następuje wiekopomne wydarzenie. Buena Vista, przedstawicielstwo Studia Disneya, podpisuje umowę z wydawnictwem Tokuma Shoten, reprezentantem interesów Studia Ghibli, na ogólnoświatową dystrybucję dziewięciu filmów, włącznie z będącym wtedy w fazie produkcji filmem "Mononoke Hime". Co z tego wynikło, już wszyscy wiemy, gdyż amerykańska premiera filmu została ponownie przesunięta. Tym razem na jesień 1999 roku...

KSIĘŻNICZKA MONONOKE

Tak czy inaczej "Mononoke Hime", mimo pewnych trudności, w 1997 roku wchodzi na ekrany japońskich kin z miejsca bijąc wszelkie rekordy popularności. Jako jedna z nielicznych "krajowych" produkcji jest w stanie stawić czoła amerykańskiej konkurencji, wypierając z afiszów nawet swojego nowego partnera, Disneya.

"Mononoke Hime" to historia rozgrywająca się w

Mimi wo Sumaseba.

czasach Epoki Muromachi (1333-1568), opowiadająca losy walki pomiędzy zwierzęcymi bogami puszczy (reprezentowanymi przez San, księżniczkę wywodzącą się z ludzkiego gatunku, lecz wychowaną przez wilki), a ludźmi pragnącymi zapanować nad siłami przyrody (na czoło wysuwa się wyrachowana Eboshi). W środek konfliktu wmieszany zostaje młody Ashitaka, który zarażony przez Tatarigami, wyrusza w daleką podróż na zachód.

I CO DALEJ?

Po "Mononoke Hime" pojawia się dużo plotek, jakoby Miyazaki miał odejść na zasłużoną emeryturę. Jednak, jak zapewnia pan Tokuma, właściciel imperium wydawniczego Tokuma Shoten, Hayao Miyazaki zrealizuje swój kolejny projekt filmowy w dwudziestym pierwszym wieku (hej! to już niedługo!). W 1998 roku formalnie odchodzi z Ghibli i zakłada w jego pobliżu małe studio - Butaya. Jak sam mówi, zamierza tam zrealizować kilka krótkich filmów przy pomocy ekipy młodych realizatorów, które będzie wyświetlał w Muzeum Ghibli. Jego budowa zaplanowana jest w Mitaka w Tokio, o czym głośno donosiła prasa japońska w grudniu ubiegłego roku.

No cóż, ja czekam z niecierpliwością (na filmy, nie muzeum).

Mr.Gato

Ilustracje pochodzą z prywatnych zbiorów autora i archiwum redakcji.

Bibliografia:
1. Mark Schilling, The Encyklopedia of Japansese Pop Culture, 1997, s. 138-146
2. http://www.nausicaa.net

Nausicaa.

zdziwieniem stwierdza, że zaczyna... znikać! Być może w przypadku Ryoko to normalne, ale Tenchi bynajmniej nie ucieszył się z tego odkrycia. Pozostali jego przyjaciele zresztą również. Dolegliwość z każdą chwilą przybiera na sile i gdyby nie interwencja jak zwykle niesamowicie pomysłowej oraz genialnej Washu, zbrodnicze zapędy Kaina z pewnością zostałyby zrealizowane. Okazuje się bowiem, że bezwzględny Kain postanowił wymazać cały ród Jurai z historii! Całe szczęście dla naszych bohaterów, że Washu działa szybciej, niż ktokolwiek orientuje się w błyskawicznym rozwoju sytuacji. Gdy tylko staje się jasne, że atak nastąpi w przeszłości, cała ekipa wskakuje do skonstruowanej na poczekaniu przez naszą geniuszkę maszyny czasu i rusza w przeszłość, do roku 1970...

Tenchi Muyo in Love!

Główną kwaterą Policji Galaktycznej wstrząsa potężna eksplozja. Zanim gigantyczna siła wciągnie w swoją otchłań wszystko co znajduje się w pobliżu, w kosmiczną pustkę mknie ostatnia, krótka informacja: "K.A.I.N. zbiegł!". Zaraz potem wszystko znika w wielkiej dziurze czasowej, po czym następuje złowieszcza cisza... cisza przed burzą...

No i co - zdziwieni?

Tenchi Muyo in Love!, czyli pierwszy film kinowy z serii Tenchi Muyo!, to kolejny powód do świętowania, dla wszystkich polskich fanów mangi i anime. Film ten ukazał się równocześnie z omawianym również w tym numerze anime Armitage III Polymatrix i podobnie jak jego towarzysz prezentuje się wyśmienicie, ale o szczegółach za chwilę... najpierw zerknijmy, co słychać u naszego starego znajomego...

Lato 1996

Tenchi Masaki, czyli nasz główny poszkodowany, jak zwykle zostaje wpakowany wbrew swojej woli w nieliche kłopoty, czyli w tym przypadku - w sam środek nie tylko kosmicznego, ale i czasowego zamieszania. - Nie, tym razem to nie wina Ryoko.;) - Oto bowiem z galaktycznego więzienia ucieka największy wróg rodu Jurai - tajemniczy osobnik znany pod pseudonimem K.A.I.N. Nikt tak naprawdę nie wie, kim lub czym jest ta ożywiona forma energii bionicznej, którą udało się swego czasu uwięzić Policji Galaktycznej. A co z tym wspólnego ma rodzina Jurai - zapytacie? Och, bardzo wiele, gdyż to właśnie dzięki pomocy rodu Jurai udało się uwięzić tego przestępcę wszech czasów (choć niektórzy twierdzą, że ten tytuł należy się Ryoko;). Uwięziony w podprzestrzeni przerażający twór jakimś cudem zdołał się uwolnić. Teraz międzygalaktyczny przestępca wymknął się stróżom prawa i szuka zemsty... szuka rodziny Jurai... szuka... Achiki...

Pewnego pięknego dnia, nic nie podejrzewający Tenchi (alias Jurai), ze

Chciałbym się cofnąć w czasie i zapobiec tym wydarzeniom.

Jesień 1970

Jesień to przepiękna pora roku. Drzewa eksplodują feerią barw i nadają spacerom po parku jedynego w swoim rodzaju nastroju. Właśnie w takim okresie rozgrywa się większość wydarzeń przedstawionych w tej opowieści i właśnie w takim klimacie mamy okazję po raz pierwszy zobaczyć mamę Tenchiego - Achikę. Jak się okazuje, to właśnie ona jest celem naszego zbiegłego przestęp-

Tak uważasz?

cy i to właśnie ją będzie musiała chronić nasza zakręcona gromadka. Zadanie jednak nie jest takie proste, gdyż Tenchi będzie miał poważne problemy z utrzymaniem się w jednym kawałku, a poza tym będzie musiał uważać, aby nie spotkać się z Achiką, gdyż to mogłoby doprowadzić do paradoksu czasowego, a i bez tego Kain zdążył już namieszać w biegu historii. Jak tu więc pomagać, nie mogąc normalnie się poruszać? Ależ oczywiście! Od czego są przyjaciele! Choć współpraca nie zawsze będzie szła tak dobrze, jak by się tego chciało, najbliżsi Tenchiego i tym razem go nie zawiodą, mimo, że w pobliżu będzie się kręcił nie tylko Kain, ale i... ale o tym musicie już przekonać się sami...

Atrakcji nie zabraknie. Znowu spotkacie się ze wszystkimi znajomymi z serii OAV, czyli z Ryoko, Aeką, Sasami, Ryo-Ohkim, Mihoshi i Kiyone. Washu będzie stawała na głowie, aby utrzymać Tenchiego w całości i pomóc naszej drużynie w ponownym uwięzieniu Kaina; Tenchi będzie wychodził z siebie, żeby nie zniknąć z powierzchni ziemi i zniknąć z oczu Achiki; Ryoko i Aeka będą przepisowo okładały się po łepetynkach przy każdej możliwej okazji; Sasami i Ryo-Ohki będą śliczne i miłe, jak na grzeczne dziewczęta przystało; Mihoshi dokona kilku niezwykle odkrywczych odkryć; Kiyone jej w tym pomoże, spadając jej na głowę w toalecie, a Kain będzie zły aż do ostatniej chwili i przez niego to właśnie Achika nie doczeka chwili, gdy Tenchi wyrośnie na przystojnego, otoczonego przez atrakcyjne kosmitki młodzieńca... brzmi ciekawie? I bardzo dobrze, bo właśnie takie jest - każdy fan serii OAV powinien koniecznie zobaczyć również i tę pozycję, gdyż jest to nie tylko doskonale zrobione anime, ale w dodatku opracowano je w języku polskim!

Lato 1999

Nie ma co ukrywać - kaseta wygląda bardzo elegancko. Ładnie wydrukowana i zaprojektowana okładka, a przede wszystkim - bardzo dobra jakość nagrania. Od pamiętnego początku (czytaj: wydania pierwszej kasety Sailor Moon) dokonał się spory skok jakościowy (brawa dla wydawcy po raz drugi - pierwszy za Armitage III Polymatrix). Obraz jest czysty, dźwięk stereofoniczny, a przede wszystkim - lektor zamknięty w szafie, czyli brak lektora, a zamiast niego - oczywiście napisy! A ponad to - oryginalna (japońska) ścieżka dźwiękowa! Uwaga fani serii OAV, przeżyjecie mały szok - oryginalne głosy naszych bohaterów w niektórych przypadkach odstają od anglojęzycznych głosików znanych z serii OAV, do których już z pewnością zdążyliście przywyknąć. To oczywiście nie jest wadą (wręcz przeciwnie!), ale mówię o tym dla porządku. Co jeszcze? A tak - muzyka skomponowana przez znanego twórcę - Christophera Franke. Cóż tu dużo mówić - sami posłuchajcie, a naprawdę jest czego. Film jest zrobiony bardzo ładnie, tła narysowano z dużą dbałością o szczegóły (szczególnie jesienne krajobrazy - przepiękne!), a nasza gromadka jak zwykle nie pozwoli się Wam nudzić ani przez chwilę.

Hmm, to w zasadzie wszystko - film ogląda się wspaniale i każdy fan Tenchiego i spółki koniecznie powinien zaopatrzyć się w tę kasetę. Z tego, co nam wiadomo, firma Planet Manga ma zamiar wydać kolejne pozycje kinowe z tej serii - wspaniała wiadomość! Pozostaje się tylko cieszyć i... biec do sklepu!

Mr Jedi

Tenchi Muyo in Love!

Produkcja: AIC/Pioneer LDC. INC.
Dystrybucja: Pioneer
Dystrybucja w Polsce: Planet Manga
Reżyseria: Hiroshi Negishi
Scenariusz: Ryoe Tsukimura & Hiroshi Negishi
Chara design: Hiroyuki Horiuchi
Muzyka: Christopher Franke
Czas: 90 minut

Armitage III the Movie

Polymatrix

Naomi Armitage i Ross Sylibus ostatni raz gościli na łamach Kawaii w numerze styczniowym ubiegłego roku. Zarówno główni bohaterowie, jak i to anime, zyskało sobie wielu miłośników wśród polskich (i nie tylko) fanów. Dzisiaj z wielką przyjemnością powracamy do marsjańskiego świata i do naszych wspaniałych bohaterów, a wszystko to dzięki temu, że na naszym rynku ukazała się wersja kinowa tego przeboju, opracowania w języku polskim! A zatem... po raz kolejny witajcie na Marsie...

Nasz bohater został przeniesiony do Marsjańskiego Departamentu Policji (MPD) i w chwili, gdy spotykamy go po raz pierwszy, znajduje się właśnie na podchodzącym do lądowania promie. Tym samym promem wraz ze swoim managerem (a jak się później okaże - nie tylko managerem) podróżuje Kelly McCannon, sławna na cały układ słoneczny piosenkarka country. Nieco niżej natomiast, na lotnisku, czeka tłum fanów gwiazdy oraz nowa partnerka Rossa, Naomi Armitage...

Naomi Armitage

(Elizabeth Berkley)
Stopień służbowy: detektyw.
Wiek: 19 lat.
Noty dodatkowe: robot trzeciej generacji, pominięty na liście "Trzecich". Informacje o przeszłości - [zastrzeżone].
Charakterystyka: funkcjonariuszka MPD, z pozoru beztroska i wesoła, lecz tak naprawdę obdarzona silnym charakterem i niezwykle zdeterminowana. Uwikłana w śledztwo nad serią tajemniczych zbrodni "Trzecich" odkrywa przed Rossem swoją prawdziwą naturę. Lecz tak naprawdę nawet ona sama do końca nie wie, kim tak naprawdę jest, a prowadzone przez nią i przez Rossa śledztwo szybko przeradza się w prywatną rozgrywkę z tajemniczym mordercą "Trzecich" i w

Akcja naszej opowieści rozgrywa się w roku 2179 w największym marsjańskim mieście - Saint Lovell. Mars już dawno został skolonizowany i w chwili obecnej jest nie mniej zatłoczonym miejscem niż reszta miast na poczciwej Matce Ziemi. Rozpoczęta siedemdziesiąt lat temu kolonizacja poczyniła wielkie postępy, a podstawową gałęzią marsjańskiego przemysłu stała się produkcja supernowoczesnych robotów humanoidalnych. Do tego właśnie świata, z ziemskiego Nowego Jorku, przybywa detektyw Ross Sylibus...

Ross Sylibus

(Hiefer Sutherland)
Stopień służbowy: detektyw.
Wiek: 30 lat.
Noty dodatkowe: odznaczony srebrnym krzyżem odwagi, za obronę ludności cywilnej na Ziemi przed atakiem robotów.
Charakterystyka: nie pała zbytnią chęcią do androidów, ponieważ w wyniku ataku robota stracił partnerkę. Między innymi z tego właśnie powodu przeniósł się z Ziemi na Marsa. W wyniku wspomnianego incydentu Ross stracił prawą nogę, która następnie została zastąpiona sztuczną. W związku z dramatycznymi wydarzeniami na Marsie, jego ciało zostało wyposażone w kilka dodatkowych cybernetycznych wszczepów. W końcu nasz bohater zaczął się powoli upodabniać do tego, co tak nienawidził - robotów. Jego podejście na całą sprawę zmieniła Naomi, która pokazała Rossowi, że nie należy oceniać kogoś na podstawie jednego przypadku, a człowieczeństwo można znaleźć nie tylko tam, gdzie są ludzie...

desperackie poszukiwanie swojej przeszłości...

Zanim jednak Ross spotka się z tą tajemniczą i sympatyczną osóbką, czeka go mniej miłe spotkanie z pewnym tajemniczym osobnikiem, który już niebawem zaszokuje całą ludzkość. Gdy prom z Rossem i Kelly na pokładzie ląduje, do środka wkracza ów tajemniczy osobnik i dokonuje brutalnego mordu na znanej piosenkarce. Wkrótce okazuje się, że Kelly była "Trzecim"! Natomiast jeszcze tego samego dnia w tv wyemitowany zostaje materiał zarejestrowany przez mordercę, w którym ów osobnik wyjawia wszystkim listę "Trzecich". Okazuje się, że roboty trzeciej generacji niepostrzeżenie weszły między ludzi. Ich zdolności i wrażliwość jest o wiele wyższa niż samych ludzi, stąd wiele z nich zostało artystami i ogólnie szanowanymi obywatelami Marsa. Oczywiście po takim wystąpieniu dochodzi do prawdziwej wojny - "Trzecie" płoną na stosach, a uliczne lincze stają się normalnym obrazem na ulicach Saint Lovell. Za całe to zamieszanie odpowiedzialny jest w dużej mierze osobnik, który przedstawił się jako Rene DanClaude...

Rene DanClaude [dane utajnione]
Stopień naukowy: profesor nauk przyrodniczych
w Conception Corporation.
Umowny wiek: 34 lata.
Inne dodatkowe: uczestniczył w okrytym tajemnicą projekcie wraz z ojcem Naomi. Reszta danych - [zastrzeżone].
Charakterystyka: śmiertelny wróg "Trzecich". Posiada tajemniczą listę, na której znajduje się spis wszystkich robotów trzeciej generacji, lecz z nieznanych przyczyn nie ma na niej Naomi. Osobnik niezwykle charyzmatyczny i bez reszty oddany sprawie ujawnienia i unicestwienia wszystkich "Trzecich". Jego sposób działania jest niezwykle brutalny i skuteczny. Kryje w sobie tajemnicę przeszłości Naomi, ponieważ on i Naomi - [dalsze dane zastrzeżone].

Przed Wami fascynująca opowieść o świecie, w którym roboty potrafią kochać. Wszyscy ci, którzy oglądali czteroczęściową serię OAV, powinni obejrzeć również omawiany tutaj film kinowy, ponieważ jest on jakby uzupełnieniem serii, wnosi nowy klimat i kilka ciekawych zmian. A najważniejszą dla nas zmianą jest...

Wersja polska!

Po raz pierwszy w ręce polskich fanów trafiła kaseta (a właściwie dwie - patrz: Tenchi Muyo in Love!) z anime opracowanym tak, jak opracowane być powinno, czyli: dźwięk w wersji stereo (w danej chwili nie ma sensu się czepiać, że nie w wersji surround), oryginalna ścieżka dźwiękowa i polskie napisy! O to właśnie chodziło! Co prawda w tym wypadku "oryginalna wersja" oznacza dubbing angielski, no ale trzeba tutaj wyjaśnić, że tylko taki w tym przypadku istnieje, gdyż nawet w Japonii film ten można znaleźć wyłącznie w wersji z napisami (japońskimi, rzecz jasna). Cóż tu dużo mówić - firmie Planet Manga (polskiemu wydawcy tegoż filmu) należą się wielkie brawa. Okładka kasety jest bardzo ładnie i estetycznie opracowana oraz (co jest istotne) doskonale wydrukowana, aż miło wziąć do ręki tak wydany produkt, a jeszcze milej obejrzeć. Miejmy nadzieję, że fani docenią starania Planet Mangi i zaopatrzą się w ową (e) kasetę (y), gdyż w kolejce czekają już kolejne produkty na wydanie w wersji polskiej...

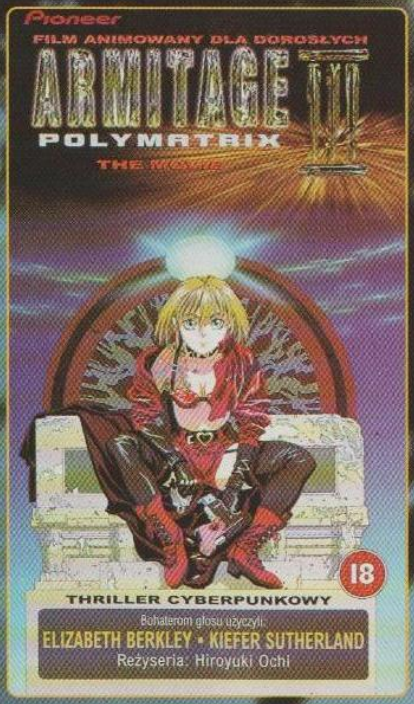
Miłego spotkania z "Małym terrorem w obcisłych szortach" życzy Wam:

Mr Jedi

PS. Więcej informacji na temat serii Armitage III znajdziecie w Kawaii numer 6 (styczeń 97).

Istnieje takie miejsce?

Umówiona wizyta?



Wczorajszy slogan:
"Jeden świat, jeden naród"

Armitage III the Movie - Polymatrix

Produkcja: 1997 AIC/Pioneer LDC.INC./Pioneer Entertainment
Dystrybucja: Pioneer
Dystrybucja i wydanie w Polsce: Planet Manga
Reżyseria: Hiroyuki Ochi
Scenariusz: Chiaki Konaka
Muzyka: Hiroyuki Namba
Czas: 87 minut

Captain Tsubasa - charakterystyki

Hazuki

Ozora Tsubasa

Data urodzenia: 28 lipca 1970
Wzrost: 1,75
Waga: 63 kg (w wieku 18 lat)
Grupa krwi: A

Tsubasa to młody, pogodny i radosny chłopiec, którego marzeniem jest wyjazd do Brazylii, gdzie będzie mógł stać się profesjonalnym piłkarzem. Po przeprowadzce do prowincji Shizuoka dołącza do szkolnej drużyny Nankatsu. Dzięki niemu, nienajlepszy do tej pory japoński zespół, zaczyna grać coraz lepiej, aż staje do rozgrywek międzyszkolnych z nową nadzieją pokonania ubiegłorocznego zwycięzcy. Mimo iż Tsubasa nie jest jeszcze kapitanem drużyny, to od niego zależy przebieg każdego treningu oraz meczu. Dzięki ogromnej sile woli i marzeniu zwycięstwa wynosi swoją drużynę na pierwsze miejsca w rankingach. Nie jest jednak sam. Jego trenerem zostaje Roberto Hongo, mistrz brazylijskiej ekstraklasy, który po odniesionej kontuzji oka wraca do swojego rodzinnego kraju, Japonii, i zgadza się trenować Tsubasę i całą drużynę Nankatsu. Roberto mówi, że szukał kogoś takiego jak Tsubasa. Jest zachwycony ogromnym talentem młodego piłkarza i obiecuje zabrać go do Brazylii, by ten stał się najlepszym piłkarzem świata. Podczas kilku lat treningów i rozgrywek o puchar Japonii, Tsubasa zawiera nowe przyjaźnie. Jest otwarty i przyjacielski, lecz podczas każdego meczu udowadnia, że nie wolno lekceważyć jego umiejętności. Im groźniejszy jest jego przeciwnik, tym lepiej Tsubasa wykazuje się na boisku, trzykrotnie zdobywając puchar Japonii i wkrótce potem jadąc na rozgrywki piłkarskie do Europy.

Misaki Taro

Data urodzenia: 5 maja
Wzrost: 1,75
Waga: 66 kg
Grupa krwi: AB

Misaki jest synem podróżującego malarza, który jeździ po całej Japonii w poszukiwaniu odpowiednich do malowania krajobrazów. W końcu trafiają do Nankatsu, gdzie szczęśliwie dla chłopca piłka nożna jest bardzo popularna. Misaki, podobnie jak Tsubasa, nie rozstaje się ze swoją piłką od najmłodszych lat. Niedługo po jego przyjeździe rozgrywane są mecze międzyszkolne. Gdy jeden z zawodników Nankatsu ulega kontuzji na boisku, drużyna desperacko poszukuje nowego gracza, gdyż nie ma piłkarzy rezerwowych. Misaki zeskakuje z trybun. Natychmiast wydaje lekarską diagnozę dla uszkodzonej nogi Ishizaki, poczym demonstruje swoje umiejętności piłkarskie. Nankatsu tym chętniej przyjmuje go do swoich barw dowiadując się, iż chłopak zapisał się do ich szkoły. Razem z Tsubasą tworzą Złoty Duet na boisku i w każdej sytuacji doskonale się rozumieją. Misaki wydaje się być wykwalifikowanym piłkarzem, dobrze znającym zespoły piłkarskie z różnych prowincji. Dzięki podróżom z ojcem wielokrotnie zmieniał drużyny, ucząc się ich sposobu gry i zdobywając nowe umiejętności. Charakterystycznym zagraniem dla Misaki jest główkowanie piłki, co często demonstrował zdobywając bramki dla Nankatsu. Niedługo po zdobyciu pierwszego mistrzostwa Japonii, podobnie jak Wakabayashi, Misaki wyjeżdża z ojcem do Europy. Wszyscy trzej obiecują sobie spotkać się podczas mistrzostw świata juniorów. Misaki jest przyjazny i sympatyczny dla kolegów z drużyny, często też staje się pośrednikiem w rozwiązywaniu problemów, kiedy zdarza się bójka na boisku. Z natury jest poważny i spokojny, lecz jest niezwykle groźnym na boisku zawodnikiem, szczególnie w duecie z Tsubasą.

Hyuga Kojiro

Data urodzenia: 17 sierpnia
Wzrost: 1,83m
Waga: 72 kg
Grupa krwi: 0

Kapitan drużyny Meiwa. Jest niezwykle gwałtowny i lubi rywalizować. Staje się przeciwnikiem Tsubasy na okrągłe trzy lata, podczas rozgrywek o puchar Japonii. Kojiro zostaje zwerbowany do Meiwy tuż przed pierwszym pucharowym mistrzostwem, by drużyna miała szansę pokonać Nankatsu. Jest uparty i bardzo pewny siebie, a przy tym brutalny na boisku, często ucieka się do faulowania zawodników. Jednak w codziennym życiu nie jest złą osobą. Pracuje w kilku miejscach, by pomóc w utrzymaniu swojej rodziny po śmierci ojca. Pragnie zdobyć stypendium piłkarskie, ale może tego dokonać tylko wtedy, gdy pokona Tsubasę. Jest kapitanem swojej drużyny i jednocześnie wzorem dla jej zawodników. Razem z najmłodszym piłkarzem Meiwy, Takeshi Sawadą tworzy niepokonany duet na boisku i również wydaje się być jego mentorem. Dwa cele, jakie postawił przed sobą Kojiro to: pokonać Tsubasę oraz strzelić bramkę Wakabayashi z poza pola karnego. Choć jego pierwsze postanowienie znalazło odbicie w rzeczywistości, drugie się nie spełniło. Po zdobyciu piłkarskiego stypendium, Kojiro zostaje przyjęty do drużyny Toho, z którą występuje podczas trzecich mistrzostw Japonii, dochodząc do finału i doprowadzając do remisu z Nankatsu. Podczas tego meczu Kojiro przełamuje swoją zaciętość i pierwszy raz pokazuje się od lepszej strony, jako zawodnik. Nie wykorzystuje kontuzji Tsubasy, żeby zdobyć bramkę. Dopinguje go, by stanął z nim do walki i nie poddawał się słabościom. Kojiro pierwszy raz, zauważając ogromną wolę zwycięstwa kapitana Tsubasy, zaczyna go doceniać. Uświadamia sobie jego klasę piłkarską i wie, że nigdy nie będzie w stanie dorównać jego sile. Pomimo tego, mecz kończy się remisem, z czego obie drużyny są w pełni zadowolone, wspominając wyrównaną walkę na boisku. Wkrótce potem jadą razem do Europy, jako zawodnicy reprezentacji Japonii. Mimo, że między Kojiro i Tsubasą nigdy nie może być mowy o prawdziwej przyjaźni, ze względu na przeogromną różnicę charakterów, to jednak obaj wiedzą, że zawsze mogą na siebie liczyć, a to jest ideologia piłki nożnej, którą obaj podzielają.

Wakabayashi Genzo

Data urodzenia: 7 grudnia
Wzrost: 1,88
Waga: 78 kg
Grupa krwi: 0

Jest najlepszym bramkarzem w całej Japonii, jak również kapitanem swojej drużyny - Shutetsu. Dzięki swojemu trenerowi i jednocześnie opiekunowi, Tetsuo Mikami, potrafi grać zarówno na pozycji bramkarza, jak i napastnika. Jest bardzo pewny siebie i wierzy, że nikt nie jest w stanie strzelić mu bramki, aż do chwili, gdy udaje się to Tsubasie. Po prywatnym pojedynku z asem drużyny Nankatsu, Genzo postanawia przekonać się kto jest naprawdę lepszy i proponuje mu pojedynek podczas rozgrywek międzyszkolnych. Ku zdziwieniu zawodników Shutetsu, mecz kończy się remisem, co bardzo zastanawia Genzo. Od tego momentu bramkarz przechodzi wewnętrzną zmianę. Myśląc do tej pory jedynie o osobistym zwycięstwie, teraz zaczyna rozumieć sens gry zespołowej. Staje się przyjacielem Tsubasy. Genzo ma porywczy charakter, lecz w najtrudniejszych sytuacjach na boisku potrafi zachować spokój i zimną krew. Jest uparty i kiedy coś postanowi, nigdy się nie poddaje. Często swoją grą zaskakuje przeciwników, przeprowadzając własne akcje na boisku, a nawet strzelając bramkę (patrz: mecz Shutetsu vs Nankatsu; Nankatsu vs Meiwa, przyp. autor) . Jest znany z tego, że nikt nie może strzelić mu bramki z poza pola karnego. Po wyjeździe do Niemiec dołącza do młodzieżowej drużyny w Hamburgu. Czas spędzony w Europie sprawia, że staje się jeszcze lepszym zawodnikiem i niepokonanym bramkarzem. Nigdy jednak nie zapomina o swoim przyjacielu z Japonii, Tsubasie, z którym prowadzi korespondencję z Niemiec. Gdy po trzech latach dochodzi do spotkania reprezentacji Japonii z juniorami z Hamburga, Niemcy z kapitanem Wakabayashi wygrywają spotkanie 5:1. Bramkarz darowuje im ostatnią bramkę jako strzał honorowy, a niedługo potem dołącza do zespołu jako zawodnik japoński i wraz ze swoimi przyjaciółmi bierze udział w mistrzostwach Europy.

Ishizaki Ryo

Data urodzenia: 1 kwietnia
Wzrost: 1,66m
Waga: 55kg
Grupa krwi: B

Ishizaki poznajemy już w pierwszym odcinku, kiedy to wraz ze swoją drużyną Nankatsu próbuje wymusić od Shutetsu możliwość trenowania na ich boisku. Shutetsu nie zgadza się i opuszcza boisko, zostawiając zmartwioną drużynę Nankatsu. Dołącza do nich nowoprzybyły Tsubasa, który ogłasza, że zagra przeciwko Wakabayashi, jednocześnie twierdząc, że będzie chodził do szkoły Shutetsu. Ta wiadomość martwi kapitana Nankatsu, Ishizaki, choć z drugiej strony, chłopak pragnie zobaczyć ten pojedynek. Kiedy Tsubasa wykopuje piłkę sprzed niewielkiej świątyni na wysokim wzgórzu, by rzucić wyzwanie Wakabayashi, Ishizaki jest pełen podziwu dla umiejętności młodego piłkarza i już wtedy zauważa w nim mistrza. Teraz naprawdę chce, żeby chłopak dołączył do ich drużyny... Tsubasa dołącza do zespołu Nankatsu chcąc zagrać z Wakabayashi w rozgrywkach międzyszkolnych. Od tej pory Ishizaki mobilizuje swoją źle grającą drużynę do walki. Zaprzyjaźnia się z Tsubasą i uczy od niego nowych zagrań. Pomimo złej kondycji nie poddaje się, chcąc dorównać swojemu koledze i również pokazać się od najlepszej strony. Jest uparty i bardzo zależy mu na zwycięstwie. Często zmuszony jest pomagać matce w sklepie, przez co, jak sądzi, traci cenny czas na grę w piłkę. Ishizaki gra na pozycji obrońcy i z biegiem czasu staje się znacznie lepszym zawodnikiem. Zawsze jest gotowy poświęcić się dla drużyny, broniąc bramki za wszelką cenę. Kocha grę w piłkę i jest wdzięczny Tsubasie, że dzięki niemu osiągnął tak wiele. Jakkolwiek Ishizaki zawsze stara się wypaść jak najlepiej, to właśnie jemu przysługuje rola "klowna" serialu, przez co ta postać staje się jeszcze sympatyczniejsza.

Final Fantasy Club

Witam wszystkich serdecznie na łamach nowo otwartego kącika najlepszej serii RPG wszech czasów! Jego powstanie wiąże się nierozerwalnie z Waszymi listami do redakcji - dzięki ich liczbie nawet taki przeciwnik grania jak Mr Jedi wygospodarował jedną ze stronic Kawaii dla nas (że co!? - dop. Jedi:). Wprawdzie w tej części korespondencji, którą udało mi się od Naczelnego wydobyć, pisaliście przede wszystkim o siódmej części cyklu, ale błędem byłoby według mnie ograniczanie się jedynie do niej - przecież wcześniej było jeszcze jej sześciu bezpośrednich przodków, że o paru innych Finalnych Fantazjach, robionych przez inne zespoły, nie wspomnę. Dlatego też, mimo iż dział inaugurujemy zagadnieniami z siódemki, przygotujcie się w przyszłości na podróż w przeszłość - i w przyszłość, w końcu angielska wersja ósemki jest już coraz bliżej!

Póki co wróćmy jednak do FFVII i nieśmiertelnego chyba problemu z nią związanego, czyli Złotego Chocobosa, mogącego chodzić po wszystkich możliwych podłożach - łącznie z oceanami! Po co on komu? Otóż dzięki niemu można zdobyć Summon Materię Knights of the Round z wyspy na północno-zachodnim krańcu mapy - najpotężniejszy atak dostępny w tej grze dla gracza (bo dwa znane z części poprzednich: Holy i Meteor są poza naszym zasięgiem), czy Master Summon Materię z Cosmo Canionu (wystarczy uzyskać poziom Master we wszystkich Summo Materiach i udać się do obserwatorium Grandpy). Sposób jego hodowli przysłała nam Arakichan z Choszczna - znajdziecie go, z paroma niezbędnymi skrótami (bo dostaliśmy na razie tylko jedną stronę w Kawaii), poniżej:

Hodowla Chocobo

Chocoboki można hodować dopiero po tym, jak Cloud przyłączy się z powrotem do drużyny (po tym jak dostał się z Tifą do Lifestreamu). Najpierw trzeba mieć trochę kasy. Najlepiej kasę zdobyć walcząc z SEAWORM na plaży na północ od MIDEEL, za zabicie jednego otrzymujemy 5.000 (a przy użyciu materii GIL UP 10.000). Kiedy mamy już 60.000 udajemy się do RANCHO CHOCOBO, tam do domku i gadamy z gościem z wąsami i wynajmujemy sześć stajni po 10.000 Gil za każdą. Potem zakładamy materię CHOCOBO LURE i lecimy na północny wschód od ROCKET TOWN (tam, gdzie są ślady Chocobo). Biegamy w kółko po śladach, a kiedy wraz z naszymi wrogami ukaże się Chocobo, rozwalamy potwory, zostawiając oczywiście Chocobo. Kiedy będzie po walce znajdziemy się na grzbiecie zwierzaka, wtedy wciskamy CANCEL i w oknie dialogu wybieramy pierwszą opcję (wypuszczamy Chocobo do stajni). Musimy złapać jeszcze takie trzy. Wracamy z powrotem na rancho. Wchodzimy do stodoły i rozmawiamy z maluchem. Wybieramy opcję MOVIING CHOCOBO i wybieramy zwierzaki, które chcemy hodować. Musimy mieć dwa GREAT CHOCOBO (lub GOOD CHOCOBO) i oba muszą być przeciwnej płci (wciskamy ENTER i LET IT IN (wpuść go) lub jeśli nie chcemy go to LET IT GO (wypuść go), a potem nadajemy mu jakieś imię). Jeżeli nie będziemy mieli potrzebnych Chocobo, to wypuszczamy wszystkie niepotrzebne i wracamy na polowanie koło ROCKET TOWN. Kiedy mamy już Chocoboki, udajemy się znowu po kasę (tym razem trochę więcej - 160.000 Gil). Następnie zakładamy komuś materię STEAL (kradzież) i lecimy w lewy dolny róg północnego kontynentu (tam, gdzie jest cypelek zieleni). Kręcimy się w kółko, aż napotkamy na czerwonego smokopodobnego zwierzaka. Potwór nie ma określonej energii (musimy po prostu trochę z nim powalczyć), a zadaje obrażenia po ok. 100. W czasie walki musimy ukraść trzy CORAB NUT. Teraz musimy zdobyć ZEIO NUT. W tym celu udajemy się na podłużną wyspę w prawym górnym rogu mapy i chodzimy po lesie. Kiedy zaatakują nas gobliny, kradniemy im Nuta. Następnie udajemy się na północny kontynent do domku między górami. Mieszka tam Chocobo Sage. Kupujemy od niego SYLKIS GREENS i REAGAN GREENS (po 20). Lecimy na rancho do stodoły i rozmawiamy z maluchem. Wybieramy FEEDING CHOCOBO i karmimy obydwa Chocobosy 10 Greensami obydwu rodzajów. Teraz udajemy się na CHOCOBO SQUARE w GOLD SAUCER, do naszej koleżanki Ether. Rozmawiamy z nią i mówimy, żeby nas zarejestrowała do następnego wyścigu. Wybieramy Chocoboka i długość trasy (najlepsza jest Short). Kiedy przejrzymy już zawodników wciskamy START. Jeżeli w czasie wyścigu zwierzak zaczyna za bardzo kombinować, to wciskamy HELP i przechodzimy na ręczne sterowanie (aby wrócić na automatyczne wciskamy ponownie HELP). Sterujemy strzałkami, przyspieszamy OK, a zwalniamy CANCEL (pamiętajmy, że gdy skończy się Stamina, to nic nas już nie uratuje ^_^). Na początku nasz Chocobo jest w klasie C. Musimy wygrać trzy wyścigi w C, a potem w B i nasz Chocobo dostanie się do klasy A, która nam wystarczy. Kiedy oba będą w klasie A wracamy na rancho (w tym momencie najlepiej jest zapisać stan gry) i wybieramy opcję MATING CHOCOBO. Rozmawiamy z dwoma Chocobosami, które chcemy połączyć i dajemy im CORAB NUT. Powinien urodzić się Niebieski albo Zielony Chocobo. Nadajemy mu imię i idziemy po kasę (80.000 Gil), a następnie do Chocobo Sage, u którego kupujemy po 10 REAGAN i SYLKIS GREENS. Wracamy do stodoły i karmimy nowego zwierzaka. Potem idziemy na GOLD SAUCER i trenujemy go do klasy A. Po półtoragodzinnej przerwie (możemy w tym czasie przejść kawałek gry lub zdobyć następne 80.000 Gil (a będą potrzebne ^_^)) lecimy na rancho (znowu zapis stanu) i znowu łączymy Chocoboki (te same co wtedy). Powinniśmy otrzymać zwierzaka przeciwnego koloru (oczywiście niebieskiego lub zielonego) i płci niż poprzedni. Znowu lecimy po Greensy, karmimy i trenujemy go do A. Po przerwie (półtorej godziny) zapisujemy stan i łączymy Zielonego i Niebieskiego, dając im kolejnego Corab Nuta. Musimy otrzymać Czarnego Chocobo - pozostałe można w tym momencie wypuścić. Powtarzamy standardowe czynności (karmienie i wyścigi). Teraz lecimy na północ od ICYCLE VILLAGE (tam gdzie są ślady Chocobo) i łapiemy nowe zwierzaki. Wracamy na Rancho i wybieramy spośród nich Wonderful Chocobo przeciwnej płci niż Czarny, a jeśli takiego nie mamy, to polujemy jeszcze raz. Powtarzamy czynności (jeśli nie wiesz jakie, to wróć cztery zdania wstecz) i po przerwie (zapis stanu gry) łączymy Czarnego Chocobo z Wonderful Chocobo - musimy otrzymać GOLD CHOCOBO, którym możemy dostać się dosłownie wszędzie.

Powodzenia w hodowli!

Mała podpowiedź ode mnie, czyli jak szybciej złapać takiego Chocobosa, jakiego się chce:
Good - ślady przy Gold Saucerze, pojawia się w towarzystwie dwóch Spencerów.
Great - ślady przy Mideel, pojawia się z jednym lub dwoma Spiralami.
Wonderful - ślady w Icycle Area, występuje w towarzystwie jednego lub dwóch Jumpingów.

I jeszcze praktycznie 100% sposób na niebieskiego i zielonego - sposób Araki-Chan wymaga większej liczby Loadów i przerwy na dojście rodziców do siebie:
Niebieski - Good Female i Great Male.
Zielony - Good Male i Great Female.

I to by było tyle, jeśli chodzi o Chocobosy - położenie wspomnianych materii znajdziecie na załączonej mapce.

W następnym wydaniu kącika zajmiemy się atrakcjami czekającymi na graczy w Gold Saucerze (podstawą będzie list Yoshiego), ze szczególnym uwzględnieniem Battle Square. A jak wystarczy miejsca, to zamieszczę także i kilka innych ciekawostek. Przez cały czas czekam zresztą na Wasze listy, szczególnie zależy mi na Waszych pytaniach, odkrytych ciekawostkach i ogólnie - przeżyciach, które postaram się wrzucić jeśli nie do kącika w formie drukowanej, to chociaż na Kawaii CD (w kolejce na ten moment czeka już fajne omówienie postaci zrobione przez Tifę). Napiszcie również, co sądzicie o pomyśle powrotu do korzeni - w końcu jeśli będziecie jemu przeciwni, to się nie pojawi...

Allor

SAILOR MOON

Różnice między mangą i anime

Seria R

Witam wszystkich miłośników Księżycowej Pyzy! Dziś nadszedł czas na porównanie kolejnej serii anime z mangą. Na telewizyjną serię R składają się dwie części: Ail & Ann story i Black Moon Family story. W mandze mamy tylko tę drugą i to jest w zasadzie najważniejsza różnica. Wypiszę jednak na początek postacie z mangi:

1. Tsukino Usagi/Sailor Moon/Princess Serenity/Neo Queen Serenity
2. Mizuno Ami/Sailor Mercury
3. Hino Rei/Sailor Mars
4. Kino Makoto/Sailor Jupiter
5. Aino Minako/Sailor Venus
6. Chiba Mamoru/Takishido Kamen/Prince Endymion
7. ChibiUsa/Sailor ChibiMoon
8. Sailor Pluto
9. Luna, Artemis i Diana

10. Mędrzec (Wiseman)/Fantom Śmierci
11. Książę Demando (Diamand)
12. Saffiro (Safiro)
13. Esmeraude (Esmeralda)
14. Rubeus
15. Cooan (Kermesite)
16. Beruche (Berteraite)
17. Petz (Pecite)
18. Kalaveras (Kalaverite)

Jak już wspomniałam na początku, w mandze nie ma ZADNYCH obcych typu Ail i Ann. Sprawa tych złych Rodziny Czarnego Księżyca wygląda ciut inaczej niż w serialu. Mędrzec w serialu był sobie jakimś tam Złym na Nemesis, który podburzył Demando i jego rodzinę. W mandze to jest inaczej wytłumaczone. Nemesis jest dziesiątą, negatywną planetą Układu Słonecznego. Odkryto ją dopiero w XXI wieku, gdyż wydzielała bardzo silną energię Zła. Na tę planetę, tak bardzo oddaloną od Ziemi, został wysłany największy kryminalista wszechczasów - Fantom Śmierci, z nadzieją, że skoro jest tak daleko od Niebieskiej Planety, to nigdy nie powróci. Niestety, parę lat później nowi rebelianci zaczęli mordować i niszczyć wszystko. Neo Queen Serenity wygnała ich z Kryształowego Tokyo. Osiedlili się na planecie Nemesis i stamtąd zaczęli swój atak na przeszłość. Według mangi Demando chciał się tylko zemścić na Królu Endymionie i pojąć za żonę Serenity. Oprócz tego Saffiro chciał mieć prawdziwy ogród, gdyż na Nemesis nie było kwiatów. Ich w zasadzie "skromne" plany lekko pokrzyżował Wiseman, który postanowił posłużyć się nimi do swoich celów. Naładował ich Czarną Energią i dzięki Czarnemu Kryształowi wysłał w przeszłość za ChibiUsą. Wiseman w mandze jest tylko "powłoką cielesną" prawdziwej potęgi Fantoma, który jakiś czas wcześniej połączył się z Nemesis i stali się jednym, niezniszczalnym ciałem. Dopiero Sailor Moon z przeszłości wraz z Neo Princess Serenity i Takishido udało się ją pokonać. Ale to dopiero początek...

Demando był "naczelnym" w całej zakręconej rodzince. Jego bratem był Saffiro, a siostrą Esmeraude (?). Należał do nich także Rubeus i jego Cztery Siostry Zła. Siostrzyczki miały podobne zdolności jak w anime, ale ich intrygi były nieco inne. Cooan zapisała się do szkoły do której uczęszczała Rei, tam też założyła kółko paranormalne. Zmusiła Rei do ujawnienia tożsamości wojowniczki i wtedy zaatakowała ją swoim ogniem. Sailor Moon Nowym Berłem Księżycowym pokonała Cooan, ale Rubeus porwał Sailor Mars na Nemesis. Beruche zaprosiła Ami na konkurs szachowy (podobnie jak w anime), ale wykorzystała też swoje i jej zdolności wodne. Została zabita przez Moon, ale Rubeusowi udało się porwać kolejną wojowniczkę. Petz również wykorzystała wiedzę o tożsamości wojowniczki. Jej droido przebrał się za Mako i atakował ludzi. Jupiter zawołała koleżanki i zaczęły walkę. Tajfun Petz porwał w wir Jowisza, ale Moon zabiła trzecią już Siostrę Zła. Rubeus zabrał Mako na Nemesis. Kalaveras, ostatnia siostra, chciała się zemścić na Wojowniczkach i porwać Sailor Venus. Jednak intrygę odkryto i nie udało jej się to. Zginęła zabita przez Moon, a Takishido odkrył w sobie ogromne pokłady energii, którą potrafi uformować w potężny energetyczny promień. Atak ten, "Takishido La Smoking Bomb", uratował Sailor Venus przed porwaniem na Nemesis. Widać więc z tego, że Sailor Moon zabiła wszystkie Siostry, a one nie powróciły już do życia. Inaczej niż w anime, gdzie zostały uzdrowione mocą Srebrnego Kryształu i zaczęły nowe życie.

ChibiUsa w mandze wiedziała (!!!), że Sailor Moon to jej przyszła matka. Dziwi tylko fakt, że nie potrafiła tego wykorzystać. Dopiero po porwaniach poprosiła Usagi i Mamoru, aby wybrali się z nią do XXX wieku. W anime wszystkie wojowniczki podróżowały do przyszłości. W mandze tylko

Sailor Moon R

Produkcja: Naoko Takeuchi/Toei Amination/Bandai/Toho/Kodansha
Dystrybucja: Toei Animation Co.Ltd/Polsat
Reżyseria: Junichi Sato
Muzyka: Takanori Arisawa, Tetsuya Kamuro, Kazuo Sato
Wydawca mangi w Polsce: J.P.Fantastica

Moon, Venus i Takishido. Spotkali tam Dianę, która pojawiła się już w serii R. Diana wytłumaczyła wszystkim zebranym co się wydarzyło. Otóż zanim nastąpił atak Black Family, Srebrny Kryształ zniknął. Zabrała go ChibiUsa, która chciała być taka sama jak Mama. Schroniła się u Sailor Pluto - Strażniczki Wrót Czasoprzestrzeni. Przychodziła do niej bardzo często, Pluto stała się jej jedyną przyjaciółką. Mała ChibiUsa po śmierci mamy miała ogromne wyrzuty sumienia, co wykorzystał Mędrzec, który zamienił ją w Black Lady. W tym czasie Sailor Moon znajdowała się w pałacu Demando. Dzięki mocy Srebrnego Kryształu udało jej się przemienić w Sailorkę i uwolnić Ami, Mako i Rei. Dowiadujemy się, że ChibiUsa ma 900 lat i nie może dorosnąć. Rubeus ma wątpliwości, czy postępuje uczciwie i z tego powodu Mędrzec go zabija. Esmeraude ginie z kolei zabita przez Takishido. Saffiro wydostaje się z mocy Wisemana i Demando również go zgładza. Demando za to ginie przez połączone moce Sailor Moon i Takishido. Została tylko Czarna Dama, która w zasadzie nie ginie, a tylko znika ze świadomości małej ChibiUsy. Pod sam koniec Sailor Pluto odgrywa znacznie większą rolę niż w anime, gdyż dzięki jej pomocy udaje się odzyskać oba Srebrne Kryształy od Demando. Pluto używa zakazanego zaklęcia "Zatrzymanie Czasu!", po czym ginie.

Śmierć najdroższej przyjaciółki budzi w Black Lady ogromny smutek. Zaczyna płakać, a wtedy najważniejszy odłamek Kryształu wypływa z jej oka. Całemu wydarzeniu towarzyszy wydzielanie ogromnej pozytywnej energii, która powoduje przebudzenie uśpionej wojowniczki Sailor ChibiMoon oraz uzdrowienie Neo Queen Serenity. Ginie ostatni wróg... czy aby na pewno? Niestety, Fantom istnieje i wciąga Sailor Moon i Takishida w swoją przestrzeń. Do nich dołączyła Sailor ChibiMoon z berłem Królowej. Razem udało im się zniszczyć przeklętą Nemesis. Usagi spotkała się ze sobą z przyszłości, choć groziło to poważnymi konsekwencjami, jakimi jednak - nie wiadomo. Grunt, że Wojowniczki przeżyły i otrzymały nową Moc Przemiany. Na Ziemi zapanował spokój i pokój, ChibiUsa powróciła do przyszłości... Niestety, chwilę po tym powróciła znowu, spadając zakochanym na głowę... biedna Usa... twardą na główkę, hłe, hłe...

Na nieszczęście Usako (i moje), Chibi postanowiła pozostać na Ziemi z przeszłości, aby szkolić się na prawdziwą wojowniczkę... Ueeeeee, zabierzcie stąd tego bachora...!!! Alfred, to ja już wolę ciebie!!! (nie wiesz co mówisz nieszczęsna! - dop. Jedi;). Daaam ci kurczaaakaaa, tylko zabierz ją ode mnieeeeee...!!!

Mirai

NEON GENESIS EVANGELION

Jest ciepły, letni poranek 1999 roku - znów idę do szkoły. Zastanawiam się, czemu wszystkie dni w moim życiu wyglądają tak samo - autobus, szkoła, autobus, dom... Widocznie tak już musi być, nie jestem przecież jedynym studentem, inni pewnie borykają się z podobnymi problemami... a może to właśnie ja sobie je stwarzam? Idąc tak wolno ulicą, zamyślony, spostrzegłem na półce niepozornego kiosku coś, co miało zmienić calutki mój dzień - to było żółte, bliskie memu sercu i co najważniejsze - po polsku!

Z mangą "Shin Seiki Evangelion" spotykamy się na łamach naszego pisemka już po raz n-ty. Przez te wszystkie numery powiedzieliśmy Wam praktycznie wszystko o fabule i bohaterach, ostatnio nawet chwyciliśmy się sfery wewnętrznej tego dzieła. Dziś mamy zaszczyt przedstawić Wam obiekt naszych westchnień i nie będzie to Misato-sama. ;) 16 czerwca 1999 roku J.P.Fantastica zrzuciła bowiem na polski rynek materiał mniejszy od miny N^2, a jednocześnie skuteczniejszy w bezpośrednim ataku - pierwszy tomik polskiego wydania mangi. Jakie są skutki jego wybuchu? Hmmm, było to tak...

JASIU KUPIŁ WILKA

Samo wydanie mangi jest, jak na polski rynek, bardzo dobre. Okładka, mimo iż niezbyt sztywna, wydrukowana na grubym papierze kredowym, w pełnym kolorze i rozdzielczości nie pozostawiającej wiele do życzenia. Nie można oczywiście porównać tego do japońskiego wydania, niemniej jednak, gdy ustawimy obok siebie tomik amerykański i polski różnica w

jakości jest znikoma. Widać jednak ingerencję typowej polskiej komercji, której głównym hasłem jest - dużo i bez sensu, ludzie i tak się nie skapną. A niestety - fani nie są tylko zwykłymi ludźmi. Tym, co najbardziej mnie odrzuciło był fakt, iż graficy "zrujnowali" okładkę pomniejszając oryginalne dzieło Sadamoto Yoshiyukiego oraz dodając tonę zbędnych napisów w stylu "Losowanie koszulek z Evangelionem!", czy też "Czytając nie będziesz mieć czasu na oddech!". Te typowo komercyjne sztuczki powinny znajdować się tylko na jednej z dwóch okładek, które manga posiada. Tak moi mili - zarówno z przodu, jak i z tyłu znajduje się identyczna okładka komiksu! Dlaczego? "Shin Seiki Evangelion" PL jest bowiem pierwszym polskim komiksem, który należy czytać "po japońsku", czyli od prawej do lewej! Aby więc zacząć swoją przygodę w Tokyo-3 zgodnie z kierunkiem zwiedzania, powinniśmy od razu odwrócić mangę na jej właściwą, tylną stronę... trochę to zamotane, jednak w praktyce wygląda znacznie prościej - tym bardziej, iż wszędzie znajdują się pomocne informacje co do kierunku przepływu tekstu i obrazków.

WILK MIAŁ ZĘBÓW KILKA

W środku manga prezentuje się równie dobrze, jak na zewnątrz. Całe dzieło jest oczywiście utrzymane w typowym dla mangi kolorze - jest czarno-białe. ;)) Trzy pierwsze strony zostały, podobnie jak u większości wydawnictw, dopasowane do reszty, czyli utraciły swój kolor, jaki w wersji japońskiej posiadały. Nie można jednak tutaj nikogo winić - cena mangi musiałaby drastycznie wzrosnąć, a strony i tak nie prezentowałyby się za dobrze, jako że za wyjątkiem okładki cała reszta drukowana jest na typowym dla komiksów, szorstkim, matowym papierze. Niemniej jednak można

obarczyć grafików winą za fakt, iż po przerobieniu rysunków na skalę czarno-białą nikt nie dopasował kontrastu i jasności, przez co obrazki są mało wyraźne! O tekstach, które je okraszają już nie wspomnę, gdyż musiałbym skompromitować tłumacza (a tego zrobić wcale nie zamierzam), powiem tylko, że są nie na miejscu... To jednak tylko parę drobnych wad, bez których pierwszy numer jakiegokolwiek wydawnictwa nie byłby po prostu pierwszym numerem (tak już niestety się u nas utarło ;) - łatwo można je "przeoczyć" i skwitować lekkim, ironicznym uśmieszkiem, przechodząc do następnej strony. A jest moi mili do czego przechodzić, bowiem cała reszta naprawdę cieszy oko. Ostry i wyraźny druk, wysokiej jakości ilustracje i bardzo dobry papier to jedne z ważniejszych atutów naszego rodzimego wydania. Widać, iż materiały jakie posiada redakcja pochodzą z pierwszej ręki. Każdy szczegół widoczny w japońskim oryginale nie zostanie przez Was na pewno przeoczony, a ponieważ polskie zeszyty są dwukrotnie większe od oryginałów - tym bardziej wszystko rzuci Wam się w oczy! I nie ma znaczenia, czy będzie to przeogromny Sachiel (Trzeci Shiotu - Anioł), czy też sznurowadło od butów Shinjiego - Sadamoto Yoshiyuki zadbał o to, aby każdy bawił się znakomicie przy studiowaniu jego "biblii". Nie potrzeba również wprawnego oka, aby zauważyć, iż pomimo oryginalnego układu stron i grafik, wszystkie onomatopeje (znaki naśladujące różne dźwięki - Kawaii 5/97 i 8/98) zostały spolszczone! Nareszcie lecąca rakieta "mówi" po naszemu, hehehe. Wszystko ładnie i pięknie, chociaż również i tutaj lekko poślizgnęła się noga grafikom - widoczne jest to w średnim doborze czcionek. Oczywiście należy złożyć im wielkie pokłony za same chęci, gdyż znaków tych jest cała masa, miejmy jednak nadzieję, że z kolejnymi numerami rakieta będzie wyła, a nie śpiewała "wlazł kotek". ;)))

I SZPRECHAŁ* PO NASZEMU

Dziwnym by jednak było, gdyby samochody warczały po polsku, a bohaterowie gadali po japońsku. Dlatego wszystkie dialogi zostały przetłumaczone na zrozumiały dla nas język (i niezgodnie z prawami Unii, bo po polsku, a nie angielsku;). Całość tłumaczenia zrobił znany mi człowiek Rafał "Kabura" Rzepka i muszę powiedzieć, że prezentuje się ono... średnio. Niestety, ponieważ nad polską wersją mangi Evangeliona pracował zespół składający się zaledwie z dwójki ludzi, nie można spodziewać się cudów. Głównym zarzutem, jaki kieruję do tłumacza jest fakt, iż większość postaci mówi językiem czternastolatka. Spowodowane jest to zapewne tym, iż w zamierzeniach szefa firmy JPF - pana Shina Yasudy, tytuł ten ma trafiać do młodego pokolenia, którego w Polsce jest obecnie chyba najwięcej. Tak więc zarówno Shinji, Gendo, czy przedstawiciel ONZ, mówią używając słów znajdujących się na jednym poziomie intelektualnym - chociażby moment, w którym generał określa Sachiela terminem "przebrzydłe straszydło". Wpadki zdarzają się w każdym, nawet najdoskonalszym tłumaczeniu, mam więc nadzieję, że znajdzie się w sercu Rafała trochę więcej emocji, a mniej zdrowego rozsądku i schematyczności, według której każdy tekst musi być zrozumiany zarówno przez dziecko, jak i dorosłą osobę.

LECZ BYŁ DROGI - NIE WIEM CZEMU

Cóż można i powinno powiedzieć się na koniec? Nie wiem, nigdy mnie tego nie uczono, postaram się jednak w miarę obiektywnie Wam to podsumować (ale nie oszukujmy się - nie ma obiektywnych ludzi ^ ^). Polskie wydanie mangi "Shin Seiki Evangelion", mimo że technicznie wręcz doskonałe, zawiera za mało zwykłego, ludzkiego serca. Większość czytelników i tak nie zauważy jakiegokolwiek niedociągnięcia (nie ubliżając żadnemu czytelnikowi!), co chyba świadczy o tym, że oprócz chęci włożono w ten tytuł również zaangażowanie. Mam cichą nadzieję na to, że z każdym numerem będzie już tylko lepiej; tym natomiast, którzy nie kupią pierwszego tomiku, proponuję ponowne rozważenie decyzji - chcieliście mangę w Polsce, a gdy ona już jest chcecie się jej wyprzeć? Tym miłym akcentem kończymy ewangelię na dzień dzisiejszy... AMEN!

Robin

* "szprechał" - od niemieckiego słowa 'sprechen' - mówić. Taki wymyślony przeze mnie zwrot parodiujący Seele. ^.^

Neon Genesis Evangelion - część 1

Wydawca w Polsce: J.P.Fantastica
Autor: Yoshiyuki Sadamoto
Oryginalny pomysł: Gainax
Cena: 3,95 PLN

Czy podobała Wam się scena w "Ghost in the Shell", gdy Major Motoko widzi anioła (w rzeczywistości był to śmigłowiec...) i spadające aniele pióra? Albo gdy nurkuje w bezkresnej otchłani morza? Lub widok New Port pogrążony w deszczu? A co powiedzielibyście na anime składające się z samych tylko takich nastrojowych scen? W cyklu "Anime o Aniołach" mam dziś olbrzymią przyjemność opisać jeden z najpiękniejszych filmów, jakie w życiu widziałem. Tenshi no Tamago - Angel's Egg, czyli Jajo Anioła, w reżyserii mistrza "klimatów angelicznych" - Mamoru Oshii.

Dłoń dziecka... porusza paluszkami, otwiera, zamyka, obraca się... zmienia się w dłoń mężczyzny... palce zaciskają się w pięść, boleśnie kalecząc wnętrze dłoni...

"Kim jesteś..?" Cisza... Szum wiatru... Tenshi no Tamago jest filmem niezwykłym. Kameralny, z dialogami ograniczonymi do minimum, pobudza wyobraźnię widza swą tajemniczością i niepowtarzalnym, niepokojącym klimatem, potęgowanym przez odpowiednio dobraną kolorystykę i muzykę. Nie ma w nim akcji w zwykłym tego słowa znaczeniu - zamiast tego otrzymujemy niesamowitą grę symboli, podróż do onirycznego świata rządzonego własnymi regułami. Nie jest to łatwa wycieczka - droga przypomina raczej krętą, mroczną ścieżkę prowadzącą przez labirynt ukrytych znaczeń i metafor, zaprzęgniętych tu w celu rozbudzenia i podrażnienia zmysłów i podświadomości odbiorcy. Wprowadza, a raczej wciąga w swój wymiar, dyktuje warunki, a potem zostawia samego, z setką pytań i wątpliwości, ze świadomością uczestniczenia w czymś cudownym, lecz zupełnie niezrozumiałym... Nie, nie czuję się oszukany ani rozczarowany - niczego mi przecież nie obiecywano... Wręcz przeciwnie - po kilkakrotnym obejrzeniu zrozumiałem, że twórcy nie są od dawania odpowiedzi, lecz ich rolą jest stawianie pytań, zasiewanie ziarna niepewności...

Chcesz odpowiedzi? A czy wiesz gdzie ich szukać? Próbowałeś w sobie samym? Czy człowiek nie jest odpowiedzią na wszelkie pytania?

Tenshi no Tamago

Angel's Egg

DRAMATIS PERSONAE

OKO (SŁOŃCE)

Mecha nieznanego pochodzenia, niezbadanego przeznaczenia. Olbrzymi kulisty twór ze świecącą błękitnym neonowym światłem niby-źrenicą. Pokryty kamiennymi postaciami ludzkimi stojącymi niczym chór na jego powierzchni. Gdy majestatycznie unosi się nad powierzchnią wody, poprzez niezliczone gwizdki z głośnym sykiem wydobywa się para... Gdy zanurza się w morzu, nastają ciemności - okazuje się, że to ono było źródłem światła...

ANIOŁ seiyuu: Hyoudou Mako (Sharon Apple z Macross Plus)

Anioł to czy dziewczyna? Dziecko opiekujące się Jajem. Widzimy, jak wstaje ze snu w opuszczonym Obserwatorium, zbudzona odgłosami Oka. Blada, białowłosa dziewczynka jest naszym przewodnikiem po wymarłym, zaklętym Mieście. Obserwujemy jeden dzień z jej życia, najprostsze czynności nabierają magicznej atmosfery... Przeszukuje opustoszałe mieszkania w poszukiwaniu pożywienia, zbiera okrągłe, pękate butelki, do których czerpie wodę z fontann... Cały czas ma przy sobie Jajo, ukryte pod sukienką. Jest dla niej bardzo cenne.

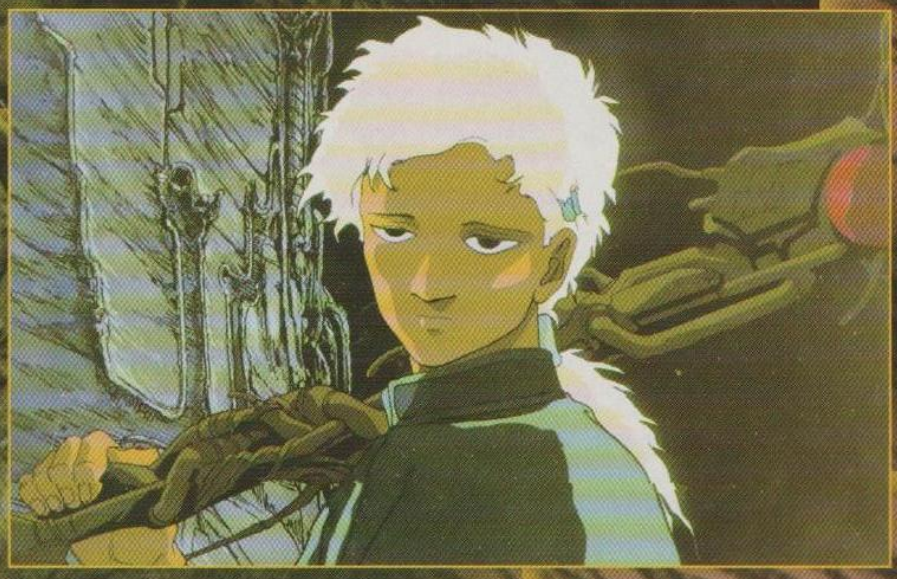
Gdy biegnie, gubi aniele pióra. Anielica jest piękna, lecz nie jest to piękno zwykłe, powierzchowne, niektórych nawet odpycha swoim "żałosnym" wyglądem... ale dla mnie jest piękna... Piękna za smutek w jej oczach, nie pasujący do młodej osóbki, a raczej do dorosłej kobiety, która wiele przeszła... zbyt wiele. Za jej uśmiech, na krótkie chwile rozjaśniający smutne oblicze... Za włosy... ach, co za włosy! Stworzone do tego, by delikatnie pieścił je wiatr... Piękna za swą niewinność - to co w Aniołach cenię najbardziej... Jej białe włosy i cera odcinają się bardzo wyraźnie od fioletowo-czarnego otoczenia. Biel jest symbolem czystości i anielskości - ale w krajach azjatyckich także symbolem żałoby. Nie wiadomo skąd się wzięła, dlaczego mieszka sama... ostatnia żywa z Miasta Umarłych? Czy była świadkiem zagłady? Czy to tragiczne wydarzenia wyryły się smutnym spojrzeniem na jej twarzy? Przy życiu trzyma ją nadzieja. Jej życie jest oczekiwaniem, nieustannym powtarzaniem wyuczonej rutyny, i czekaniem, aż z Jaja, którym z oddaniem się opiekuje, wykluje się ptak. Jak długo jest w stanie czekać? Jakie są granice ludzkiej wytrzymałości?

Niewinność kończy się tam, gdzie zaczyna człowiek.

MĘŻCZYZNA (seiyuu: Nezu Jinpachi)

Młody, wyglądający na 25 lat, lecz o całkiem białych (tak jak Anioł) włosach. Ma ciemną karnację. Zjawia się wraz z kolumną pół-żywych, bionicznych czołgów... (skąd przybywają, dokąd odjechały?... nie wiadomo. Przyzwyczajmy się. Niczego nie wiadomo.) Obie dłonie ma owinięte bandażem (niczym stygmaty?), to jego zaciskające się palce widać było na początku filmu. Nie rozstaje się z dziwną wyglądającą niczym krucyfiks bronią. Kim jest? Tego się nie dowiemy. Jakie są jego motywy? Jego pragnieniem jest poznać tajemnicę Jaja. Dziewczynka początkowo boi się go, ale powoli zdobywa jej zaufanie... To jest w jego oczach. Wygląda, jak by był na końcu wędrówki, u celu swoich poszukiwań... jest pogodzony ze swoją sytuacją - brakiem nadziei? - ale nie dlatego, że nauczył się stawiać jej czoła, ale z powodu, że jest mu wszystko jedno. Jest u kresu swojej misji, ale wypełnia ją bez wyraźnej ochoty, właściwie od niechcenia... po prostu jest zmęczony... Jest niczym alpinista, któremu do szczytu zabrakło dwóch metrów i który mówi sobie "skoro już tu jestem", wyprany z entuzjazmu i radości ze swoich osiągnięć... Dokąd ma iść zgorzkniały człowiek?

Pod koniec życia uświadamiamy sobie, że wcale nie jesteśmy tam, dokąd cały czas szliśmy. Ale nie ma już czasu, by wracać.



© 1985 Sudio Dean/Tokuma Shoten

RYBACY

Miasto. Opuszczone domy... Ale w jednym z okien widać gromadę mężczyzn. Ich twarze są niewyraźne, bezosobowe... niczym cienie dawno zmarłych, zapomnianych... Ubrani w ciemne kurtki z postawionymi kołnierzami i czapki, przywodzące na myśl zunifikowane chińskie ubrania epoki Mao, zacierające resztki indywidualności w tej bezimiennej masie... zupełnie jak mieszkańcy wielkiego miasta, niczyje twarze w tłumie... w pogoni za utraconymi marzeniami, pozbawieni złudzeń, dokąd biegną, uzbrojeni w długie harpuny? Na co polują?

Dziewczynka się ich boi. Upuszcza butelkę z wodą. Zegar wybija czternaście razy. Oto pojawiają się Ryby (symbol chrześcijaństwa? - motyw ryb przewija się w wielu miejscach Tenshi no Tamago, jak i w innych dziełach Oshii-sama.). Zaczynają się łowy. Ale... Rybacy bezskutecznie usiłują trafić Rybę swoimi harpunami. Ryby są jedynie cieniem... nierzeczywiste, iluzoryczne - niespożyty zapał Rybaków nie zdaje się na nic... Nie można złapać iluzji... A może ich zapał to tylko mechaniczne, wyuczone czynności, powtarzane tak długo, niemal od początku świata, że dawno zapomnieli po co to robią, lecz muszą to robić, gnani irracjonalnym pragnieniem... dzień za dniem...

Niektórzy ludzie nie posiadają nawet złudzeń, że mają jakikolwiek wybór. To najbardziej boli.

WODA I WIATR

Woda i wiatr - jedyni faktyczni mieszkańcy Miasta. Ono należy do nich.

W wietrze jest coś magicznego i niepokojącego zarazem. Zjawia się i niesie ze sobą lęk i poczucie zagrożenia. Śpiewa smutną pieśń w konarach drzew. Co takiego jest w nim przerażającego? Jest niewidzialną siłą - czuć jego moc, lecz dla oczu pozostaje nieobecny. A człowiek lubi polegać na wzroku. Wiatr. Nie widać go samego, jedynie skutki jego działania.

"seele des menschen, wie gleichst du dem wasser"

Goethe

Woda... Miasto jest pełne fontann w kształcie Ryb, akweduktów, wiele budowli jest podtopionych. Woda, symbol życia, podobnie jak wiatr jest zaklęta. Widzimy, z jaką pieczołowitością Anioł nalewa ją do butelek, każdego dnia innej... Jak pije, jak ogląda butelkę pod światło. Woda jest w tym Mieście wszechobecna, ale Anioł starannie wyszukuje kolejne fontanny. W finałowej scenie woda pokaże się jako zwierciadło duszy Anioła. Co w nim zobaczymy?

PTAK I DRZEWO

Drzewo pojawia się na początku filmu. W jego splątanych gałęziach umieszczone jest Jajo. W starym, podtopionym muzeum (podobnym nieco klimatem do tego z finałowej sceny GITSa) Anioł pokazuje Mężczyźnie fresk przedstawiający drzewo. Wydaje się znajome, zaskakuje go to. Oto znalazł to, czego szukał? Pamięta to drzewo. W jego gałęziach spał ptak.

"wygładzę człowieka, którego stworzyłem z oblicza ziemi, od człowieka aż do bydlęcia, aż do płazów i aż do ptactwa niebieskiego; bo mi żal, że je uczyniłem. (Gen. 6.7)
spuszczę deszcz na ziemię przez czterdzieści dni i czterdzieści nocy i wygładzę wszystko stworzenie, którem uczynił, z oblicza ziemi. (Gen. 7.4)
I stało się po siedmiu dniach, że wody potopu przyszły na ziemię. (Gen. 7.10)
w tenże dzień przerwały się wszystkie źródła przepaści wielkiej, i okna niebieskie otworzyły się. (Gen. 7.11)
I pływał korab po wodach (Gen. 7.18) i zagmało tedy wszelkie ciało ruszające się na ziemi, i z ptaków, i z bydła, i ze zwierząt, i z wszelkiej gadziny płazującej po ziemi, i wszyscy ludzie. (Gen. 7.21)
I został tylko Noe i którzy z nim byli w korabiu. (Gen. 7.23)
potem wypuścił gołębicę od siebie, aby obaczył, jeśli opadły wody z wierzchu ziemi. (Gen. 8.8)
czekał jeszcze drugie siedem dni i wypuścił gołębicę, która się więcej nie wróciła do niego. (Gen. 8.12)

Ptak także znajduje się w Muzeum - szkielet humanoidalnej istoty ze skrzydłami. Dziewczynka mówi, że tu znalazła Jajo, że należy do niego.

Twórcy prowadzą tu polemikę ze Starym Testamentem. Pokazują świat, w którym Bóg odwrócił się od człowieka. Na zawsze. Świat po zagładzie, w którym umarła nadzieja... Oto Gołębica (ptak) nie wraca, nie zjawia się z gałązką oliwną (stąd drzewo?) w dziobie, nie niesie dobrej nowiny... nadzieja umarła....

"zapomnieli, że wypuścili ptaka... zapomnieli nawet, że ptak istniał i świat zatonął pod wodą, zapomnieli skąd przybyli, jak długo tam byli i dokąd płyną. Ah... Jak dawno temu, że zwierzęta zamieniły się w kamień."

O ile Anielicę z On Your Mark Hayao Miyazaki'ego (patrz: poprzedni numer Kawaii) nazwać można było Aniołem Nadziei, w Tenshi no Tamago nie ma na nią (nadzieję) miejsca. Co pozostaje do zrobienia w takim świecie? Bo kim staje się człowiek, gdy odbierze mu się nadzieję? Gdy nie masz już niczego, gdy jesteś na dnie, to zawsze masz swój największy skarb - nadzieję. Coś, co trzyma Cię przy życiu wbrew wszelkim przeciwnościom, być może nawet wbrew zdrowemu rozsądkowi...

"może to był sen, może ty i ja i ryba istniejemy tylko w pamięci osoby, która odeszła, może nikt naprawdę nie istnieje i tylko deszcz pada na zewnątrz, może ptak nigdy nie istniał."

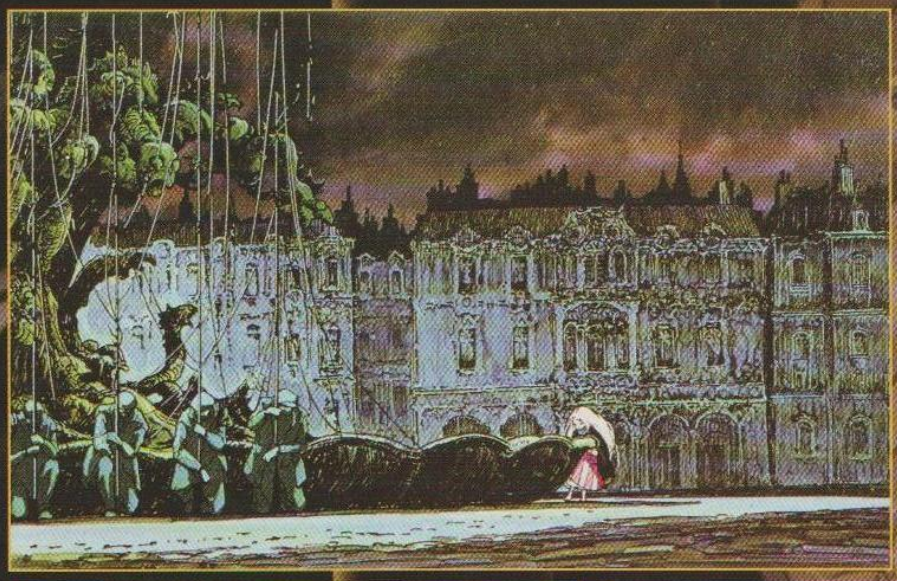
Mężczyzna nie wierzy już w nic.

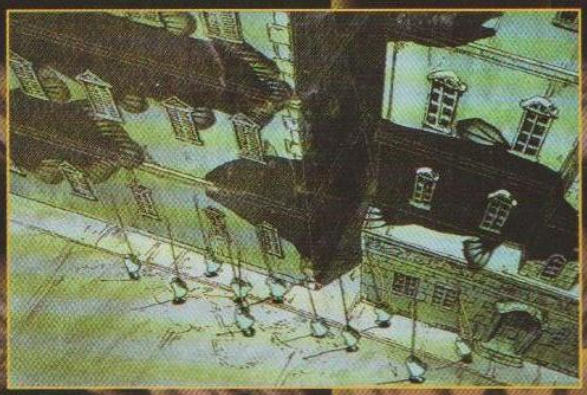
Napisałem, że dla dziewczynki Jajo stanowi nadzieję... czyli jednak? Niestety, okazuje się, że nadzieję można zabić. Jednym ruchem ręki rozwiać złudzenia. Czy to dobrze? Czy warto się oszukiwać? Czy prawda, mimo że bywa okrutna, nie jest lepsza od życia w iluzji? Gdzie przebiega granica między nadzieją, a okłamywaniem samego siebie? Sami odpowiedzcie sobie na to pytanie.

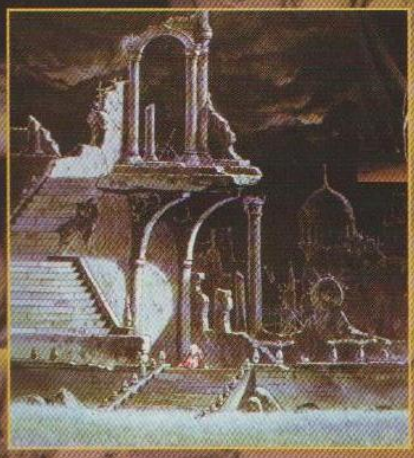
A ile trzeba mieć siły, by zniszczyć cudzą iluzję?

"słyszę, słyszę odgłos delikatnego oddechu"
"to twój oddech."
"słyszę odgłos skrzydeł, ono musi marzyć o lataniu na niebie."
"to tylko odgłos wiatru na zewnątrz."

Co było w Jaju? Prawda wychodzi na jaw na koniec filmu.







Cóż więc pozostaje, gdy nadzieja umiera? Gdy Bóg odwraca się? Gdy nastają ciemności? Takie jest właśnie moim zdaniem znaczenie sceny, gdy Oko (symbolizujące Boga) zachodzi, zanurzając się w morzu - Bóg opuszcza świat... a może to człowiek odwraca się od Boga?

Czy to wina Gołębicy? Dlaczego usnęła, dlaczego nie wróciła? Mężczyzna nienawidzi jej, uznaje ją winną... czy jest mścicielem? Noe, który poczuł się oszukany i zawiedziony? Hiob, który ma dość? Czy może szuka wyzwolenia od tego koszmaru, jakim jest świat po zagładzie? Niektóre elementy filmu, jak choćby owe bioniczne czołgi sugerują, że w tym świecie rozegrała się wyniszczająca wojna... Ziemia została zniszczona, symbolizuje to połamany model układu słonecznego w Planetarium. Ale zniszczona przez człowieka, nie w wyniku Bożego Gniewu... choć, czy człowiek nie jest tylko narzędziem w rękach Boga? Nie do końca, obdarzony przecież został wolną wolą - ale nie potrafi z niej należycie korzystać... wolna wola? Nie, u człowieka dominujący jest pęd ku autodestrukcji. Potem następuje szukanie winnych. Pytanie "Dlaczego? Cóż takiego uczyniłem, że jestem tak potwornie doświadczony przez los?" Ale dlaczego nie widzimy, (nie chcemy dostrzec?), ile winy tkwi w nas samych? Boimy się spojrzeć prawdzie w oczy? Dlatego odwracamy wzrok od Boga?

A może w tym filmie chodzi o coś innego. O przemijanie pewnej epoki, pewnych wartości. Przemijanie Chrześcijaństwa. Może to symbolizowali Rybacy? Masy bezskutecznie próbujące złowić Rybę, która już była tylko cieniem? Coś, co kiedyś prawdziwe i żywe, dziś tak zatraciło swoją pierwotną idee, aż stało się jedynie cieniem? Iluzoryczną obłudą, bez pokrycia w stanie duszy i serca? Taki przekaz wcale nie byłby anty-chrześcijański - może pokazuje tylko lęk, strach przed upadkiem wartości - bo jak wtedy wyglądałby świat? Czy wystarczyłoby, że na miejsce jednych zasad przyjdą inne? Ale na jak długo ich wystarczy? Do następnego załamania?

Wiem jedno. Każdy powinien walczyć za to, w co wierzy, za swoje ideały. Nie chodzi mi o to, żeby mówił innym jak mają żyć, czy też nienawidził kogoś za jego odmienne poglądy. Po prostu wszystko co robi, powinien robić w zgodzie z samym sobą. Jeśli tego nie potrafimy, nie będziemy w stanie żyć w zgodzie z innymi.

NA KONIEC...

Filmy Mamoru Oshii zawsze działały na mnie (i zresztą nie tylko mnie) przygnębiająco. Fenomen tego reżysera polega na tym, że nawet zwariowaną komedię potrafi zmienić w nastrojowy, a nawet dołujący film (zakończenie "Urusei Yatsura - Only You" wywołało u mnie raczej podły nastrój, o GITSie czy Patlaborze nie wspominając - nie są to dzieła, które mają za zadanie uspokoić sumienie i ułatwić zaśnięcie). Tenshi no Tamago wywołuje największy niepokój ze wszystkich znanych mi anime Oshii-sama. Jeden wielki znak zapytania. Mimo, że naprawdę starałem się zrozumieć o co chodzi, a wynik moich przemyśleń przedstawiłem powyżej, to nigdy nie ośmielę się powiedzieć, że moja interpretacja jest słuszna. Co najwyżej poprawna. Natłok symboli bardzo utrudnia połapanie się w tym wszystkim, czasem właściwie nie wiadomo, czy dany element ma jakieś znaczenie, czy nie... Oczywiście, Tenshi no Tamago można scharakteryzować po prostu jako dzieło szalonego geniuszu. Rezultat tego jest jednak taki, że każdy uważający się za normalnego widz uzna, że nie jest możliwe zgłębienie tego filmu na poziomie pełnego, świadomego odbioru, lecz jedynie uchwycenie choćby na chwilkę jego niepowtarzalnego klimatu, niczym ostatnich promieni zachodzącego letniego słońca - pokarm dla duszy, dla serca, ale nie dla rozumu. Przyjęcie reguł gry twórców skończyć się może jedynie obłędem. Chociaż... szczerze mówiąc nie wiem, czy nie byłoby warto... **)

"Tak... To naprawdę osobliwy film. Powstał w zasadzie bez konkretnego planu. Niewiarygodne, lecz to prawda. Oshii i ja spojrzeliśmy po sobie i pytamy: «Robimy to? No to jazda!» I tak, pomału, zaczęliśmy budować scenariusz. On kawałek, i ja kawałek. W tym czasie nawet nie byłem pewien, dokąd zmierza cała historia. Efekt był jednak znakomity." - powiedział w wywiadzie chara designer i współscenarzysta, Amano Yoshitaka.***)

Komu w takim razie mogę polecić ten film? Przesadą byłoby polecenie każdemu. Hmm, wydaje mi się, że znajdą się ludzie, którzy oglądają wszystko co wpadnie im w ręce. Jednych pewnie zwyczajnie znudzi, innych nieco zdziwi, jeszcze innych zaciekawi swoją estetyką. Niektórzy obejrzą je ze snobizmu, męcząc się przy tym niemiłosiernie. Może stanowić także przykład anime jako sztuki przez wielkie 'S' i wreszcie prawdziwi, totalni fani twórczości Mamoru Oshii - oni na pewno nie rozczarują się TnT (ale ich nie trzeba zachęcać). Polecam więc ten film każdemu, kto jest ciekawy jak bogatą tematykę i estetykę oferuje anime. Jeśli czujecie się na siłach, spróbujcie i przekonajcie się sami.

Mirella Sitkiewicz

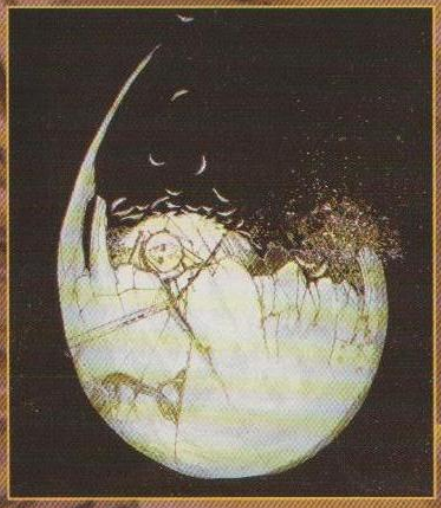
PS. Nie chciałem, żeby to była zwykła recenzja... czasem zatracam się w świecie, jaki został nam podarowany przez twórców, zwłaszcza gdy wydaje mi się, że tak naprawdę oni mówią o mnie, rozumieją mój ból - ale z drugiej strony trzeba znać granicę między anime a prawdziwym życiem, i nigdy nie można dopuścić, by ta granica choć na chwilę została zatarta. Dlaczego? Co innego wierzyć w Anioły, a co innego je spotkać... nie każdy jest przygotowany na taką okoliczność. A chorych psychicznie dobrze traktują tylko w Berkley, Kalifornia. Podobno.

PS2. (Ze względu na powagę tematu miało nie być, ale co tam... 'Nur arbeiten und nicht spielen machte Hans ein dummer Junge'...) Odpowiedź na listy fanów: "Nie, z Jaja Anioła nie wykluł się Evangelion. Co wy mi tu w ogóle sugerujecie...? ?_-

*) Disclaimer: Tematyka religijna jest zawsze, zwłaszcza w naszym pięknym kraju, dość grząskim gruntem, by po nim stąpać, więc jeśli kogoś obraziłem to przepraszam i... "poglądy autora nie zawsze odzwierciedlają punkt widzenia redakcji, a czasem wręcz przeciwnie (i zresztą vice versa)".

**) Innymi słowy, Oshii-sama, niech pan udaje, że wie o czym mówi, a ja udam, że wiem o co panu chodzi. Bo może tak naprawdę nie ma tam jednego logicznego wytłumaczenia, a cały TnT jest tylko prowokacją mającą na celu zmuszenie widza do refleksji?

***) Amano Yoshitaka jest znanym ilustratorem, a także twórcą postaci do wielu anime, między innymi opisywanego w Kawaii "Vampire Hunter D".



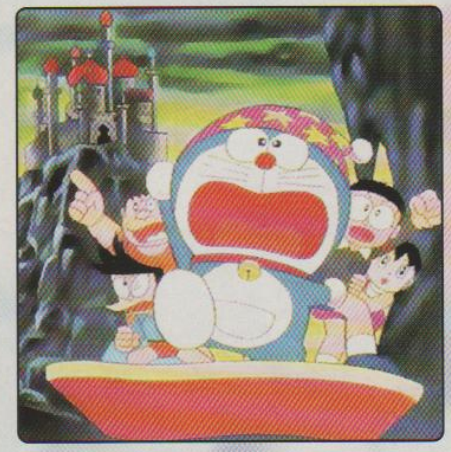
Tenshi no Tamago - Angel's Egg

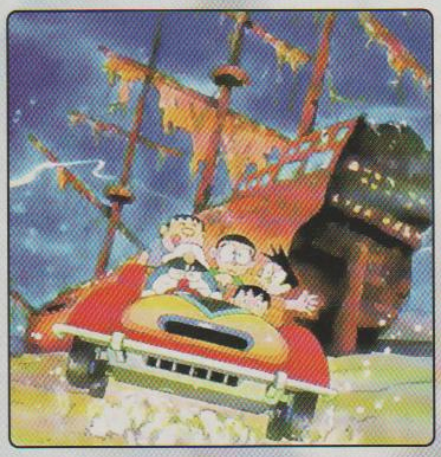
Produkcja: 1985 Studio Deen/Tokuma Shoten
Dystrybucja: brak danych
Reżyseria: Mamoru Oshii
Scenariusz: Mamoru Oshii
Chara design: Yoshitaka Amano
Muzyka: Kanno Yoshihiro
Czas: 75 minut

Panie i panowie, chłopcy i dziewczęta... Oto przed Wami, jeden jedyny, niebieski i niepowtarzalny, magiczny kot z przyszłości! Przybył z odległego świata, aby nieść ludziom pokój i sprawiedliwość - a także wszelkie wygody. Jednym słowem...

DORAEMON!

Najsłynniejszy na świecie kot-robot narodził się grudniu 1969 roku i to wcale nie jako bohater mangi. Początkowo występował na stronach aż czterech dziecięcych czasopism edukacyjnych, wydawanych przez oficynę Shogakukan. Opisywał dalekie kraje, zasady działania maszyn oraz prawa fizyki. Z czasem dostał "do pomocy" pewnego dziesięciolatka, imieniem Nobita i zyskał tak wielką popularność, że zaczął żyć własnym życiem - już w prawdziwym, stuprocentowym komiksie. Nie minęło dziesięć lat, a stał się niemal narodową instytucją.

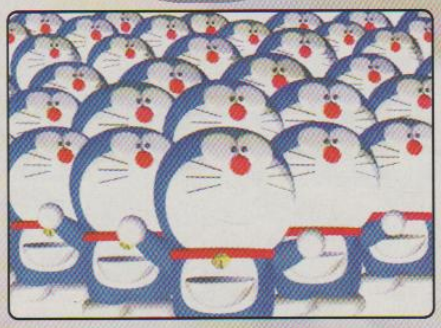




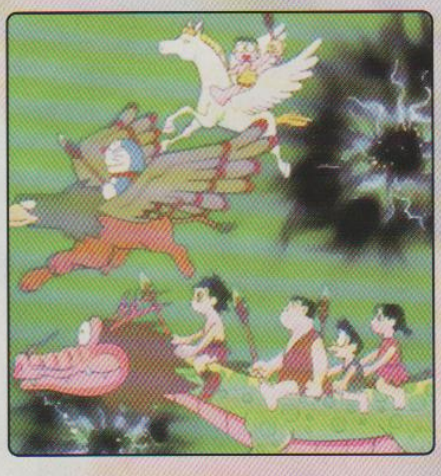
Twórcą Doraemona był jeden z "gigantów" przemysłu rozrywkowego, Hiroshi Fujimoto, od lat pięćdziesiątych działający w duecie z Abiko Motoo. Wszystkie ich prace sygnowane były pseudonimem Fujiko Fujio. Do najbardziej znanych - przed Doraemonem - należał cykl o przygodach pewnego psotnego ducha, "Obake-no Q-taro", wyświetlany w latach sześćdziesiątych w japońskiej telewizji.

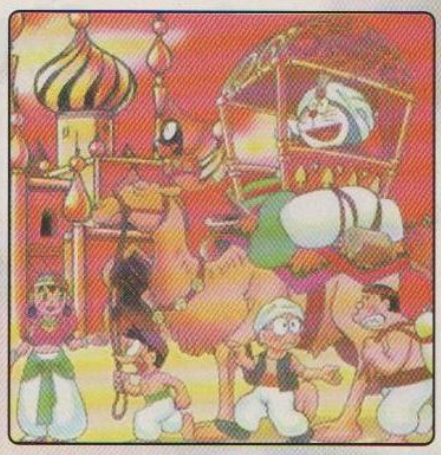
Główną zaletą przygód Doraemona było to, że "ludzcy" bohaterowie komiksu, a więc Nobita wraz z tatą i mamą, żyli zwykłym codziennym życiem, gdzieś na przedmieściach Tokio, i borykali się z takimi samymi problemami jak większość czytelników. Nobita, choć jedynak, nie wyrastał na samotnika, ale miał wokół siebie grupę szkolnych kolegów, wywodzących się praktycznie ze wszystkich warstw społeczeństwa. Najzamożniejszy z nich, arogancki i dumny Suneo, mieszkał w ogromnej willi i dostawał od ojca najnowsze zabawki. Jego zupełnym przeciwieństwem był osiłkowaty Jaian, syn robotnika, naiwny, hałaśliwy i wciąż skory do bójki, lecz za to obdarzony szczerozłotym sercem. W tym gronie nie brakło też pewnej ślicznotki, wykreowanej na "panienkę z dobrego domu". Miała na imię Shizuka, była bardzo słodka i stanowiła obiekt uczuć wszystkich chłopców z podwórka.

Na tym tle Nobita wypadał dosyć blado. Na domiar złego był typowym nieudacznikiem. W szkole wciąż obrywał dwóje, albo za karę wylatywał z klasy. W domu ciągle słuchał utyskiwań matki, że znów nie odrobił lekcji, że nie posprzątał pokoju, że zaspał... Nie potrafił grać w baseball, miał dwie lewe ręce i nawet spadał z roweru. Nic dziwnego, że w ciężkich chwilach najchętniej uciekał w świat marzeń. Aż nadszedł dzień, gdy w jego życiu pojawił się podróżnik w czasie - przybysz z dwudziestego drugiego wieku. Robot.



Szybko wyszło na jaw, że wizyta Doraemona nie była dziełem przypadku. Konstruktorem kota okazał się pra-pra-prawnuk Nobity, niejaki Sewashi, wciąż (po dwóch stuleciach!) ścigany przez wierzycieli za długi nieszczęsnego przodka. Doraemon miał stanowić swoiste remedium na kłopoty rodziny i uchronić Nobitę od najgorszego. Przyjął więc na siebie rolę guwernera i powiernika chłopca. Bywa surowy do przesady, ale w głębi robociej duszy jest zdolny do współczucia... Gdy Nobita czasami popada w czarną rozpacz, Doraemon sięga do przepastnej, wręcz "kangurzej" kieszeni na brzuchu... (Zaraz, zaraz. Kot-kangur? A cóż to za hybryda? Z drugiej strony, skoro był kotulik... Jak zatem nazwać Doraemona? "Kogur?" A może "kankot"?). Sięga zatem do przepastnej kieszeni na brzuchu i wyciąga stamtąd najróżniejsze rzeczy. "Kieszeń" jest w istocie drzwiami do innego wymiaru, do świata przyszłości, pełnego wynalazków.



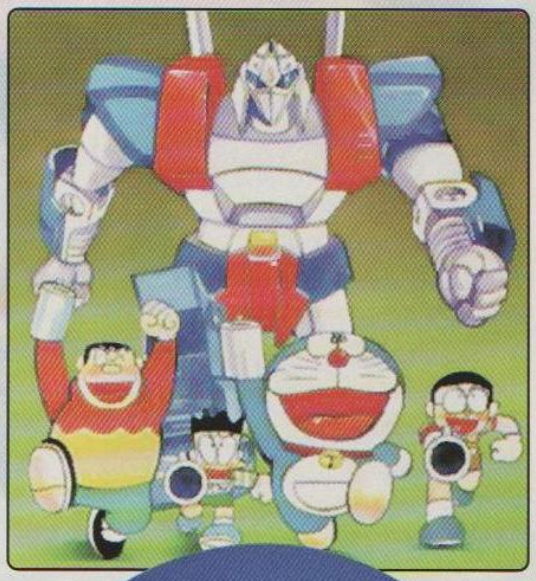


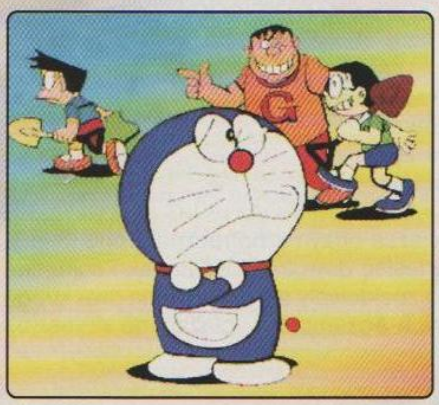
Jakich wynalazków? Przedziwnych. Do najbardziej znanych należy "take-copter". (Znów problem lingwistyczny: "take" to "bambus", a więc "bambukopter" lub "bambułowiec".) Maleńkie śmigło, które wystarczy umocować na czubku głowy, by z lotu ptaka podziwiać całe miasto. Są także drzwi "dokodemo", czyli wiodące "wszędzie". Wyglądają zwyczajnie - z drewna i w dodatku różowe - lecz za ich progiem rozciąga się calutki wszechświat. Raz prowadzą do dżungli, raz w czasy faraonów, raz na inną planetę... Trochę przypominają klasyczną starą szafę z "Opowieści z Narni" Clive'a Staplesa Lewisa.

Ciekawym wynalazkiem jest "time furoshiki", czyli "ręcznik czasu". Namalowane są na nim dwie tarcze zegara. Czerwona odwraca czas, niebieska - przyspiesza. Dzięki temu stary kufer może stać się nowoczesną walizką, a sportowy samochód - zardzewiałym wrakiem.

W 1979 roku telewizja Asahi wyemitowała pierwszy z półgodzinnych odcinków anime, z Doraemonem i Nobitą w rolach głównych. Serial trwa do dzisiaj, a co roku, wiosną, na ekrany japońskich kin wchodzi nowy, pełnometrażowy film o przygodach tej dziwnej pary. (Wszystkie produkowane przez wytwórnię Toho, macierzystą "stajnię" Godzilli.) Najnowszy z nich, AD 1999, był już dwudziestym pierwszym - i znów, jak za każdym razem, pobił rekord kasowy.

A jak w skrócie wygląda treść takiego przeboju? Weźmy choćby pierwszy z brzegu, a czternasty w serii, "Doraemon i Nobita w Cynowym Labiryncie" (Doraemon: Nobita to Buriki-no Labirynth), który w 1993 roku zarobił, bagatela, półtora miliarda jenów. Na początku filmu Nobita znajduje czarodziejskie przejście do tajemniczego Cynowego Hotelu, w którym wszystko, łącznie z obsługą, wykonane jest z cyny. Drzewa, a nawet płaty śniegu na pobliskich szczytach, też połyskują metalem. W hotelu serwis pierwsza klasa, nocleg za darmo - ech, żyć nie umierać... Niestety, nad tym wszystkim czuwa groźny robot, Napogister, otoczony zgrają mechanicznych siepaczy. Do Nobity dociera mały chłopiec, Sapio, z błaganiem o ratunek dla nieszczęsnego ojca, więzionego - jak większość ludzi - w gigantycznym obozie pracy. Nobita, z pomocą Doraemona, Jaiana i reszty kolegów, po ciężkiej walce przywraca porządek w państwie Cyny.





Proste, prawda? I pod względem plastycznym trudno szukać porównań z filmami Hayao Miyazakiego. Warto jednak pamiętać, że przygody Doraemona skierowane są przede wszystkim do dziesięciolatków. Rówieśników Nobity. To też po trochu tłumaczy ich stałą popularność.

Hiroshi Fujimoto zmarł w wieku sześćdziesięciu dwóch lat, w 1996 roku. Jednak śmierć twórcy nie przerwała sagi o Doraemonie. Niebieski kot już zbyt mocno wrósł w świadomość Japończyków. Można go znaleźć niemal wszędzie: w sklepach dla majsterkowiczów, na pudełkach z pastą do butów, na okładkach szkolnych zeszytów i na monitorach komputerów. W warszawskim "Mangazynie", na mini-wystawie opakowań produktów spożywczych, jaka towarzyszyła w maju pierwszej edycji konwentu "Itadakimasu!", zaprezentowano prawdziwe kuriozum: pudełko na sushi, w kształcie Doraemona. Tak to tradycja łączy się z komiksem. Można jedynie dodać: "Smacznego!".

Witold Nowakowski

© Hiroshi Fujimoto

Ucz się z Yukiko! Lekcja 7

Info:
0. zapis
1. romaji
2. wymowa po polsku (fonetyczna)
3. tłumaczenie.

アンナ：お元気(げんき)ですか。
Anna: O-genki desu ka.
O-genki des ka.
Jak się masz?

ミハウ：はい、元気(げんき)です。
Mahau: Hai, genki desu.
Hai, genki des.
Dobrze.

アンナ：夏休(なつやす)みはどうですか。
Anna: Natsuyasumi wa doo desu ka.
Nacujasumi ła doo des ka.
Jak tam na wakacjach?

ミハウ：とても楽(たの)しいです！
Mahau: Totemo tanoshii desu.
Totemo tanosii des.
Jest bardzo miło.

ちょっと文法(ぶんぽう)は (chotto bunpoo) troszkę o gramatyce.
rzeczownik przymiotnik です。

富士山(ふじさん)は高(たか)い です。
Fujisan wa takai desu
Fudzisan ła takai des.
Góra Fudzi jest wysoka.

ショパン は 有名(ゆうめい) です。
Shopan wa yuumee desu.
Siopan ła juumee des.
Szopen jest sławny.

rzeczownik は przymiotnik + rzeczownik です。

富士山(ふじさん)は高(たか)い山(やま) です。
Fujisan wa takai yama desu.
Fudzisan ła takai jama des.
Góra Fudzi jest wysoką górą.

ショパン は 有名(ゆうめい)な人(ひと) です。
Shopan wa yuumee-na hito desu.
Siopan ła juumee-na hito des.
Szopen jest sławnym człowiekiem.

"I" - PRZYMIOTNIKI - kończą się na "i"

大(おお)きい	小(ちい)さい	高(たか)い	低(ひく)い	おいしい	おもしろい	楽(たの)しい
Ooki	Chiisai	Takai	Hikui	Oishii	Omoshiroi	Tanoshii
Ooki	Ciisai	Takai	Hikui	Oisii	Omosiroi	Tanosii
Duży	Mały	Wysoki	Niski	Smaczny	Ciekawy, interesujący	Przyjemny, wesoły

"NA" - PRZYMIOTNIKI - łączą się z rzeczownikiem za pomocą "na"

元気(げんき)・な	有名(ゆうめい)・な	ひま・な	きれい・な	人(ひと)	山(やま)	夏休(なつやす)み	～はどうですか。
Genki-na	Yumei-na	Hima-na	Kirei-na	Hito	Yama	Natsuyasumi	-wa doo desu ka.
Genki-na	Yuumee-na	Hima-na	Kiree-na	H(i)to	Jama	Nacujasumi	-ła doo des ka.
Zdrowy, pełen energii	Sławny, słynny	Wolny, mieć czas	Ładny, śliczny, piękny	Człowiek	Góra	Wakacje	Jaki jest - ? (Jak leci? Co słychać?)

Podwójna mangowa przyjemność!

Czy wiesz, że dzięki Tobie grono polskich fanów mangi może się powiększyć?! Kup dwa egzemplarze Kawaii i podaruj drugi egzemplarz swojemu znajomemu, lub pięknej nieznajomej! Dzięki temu możesz się nie tylko przyczynić do propagowania mangi w Polsce, ale i wygrać nagrodę!

KUPON KONKURSOWY

A co zrobić, aby wygrać?

Kup dwa egzemplarze wakacyjnego numeru Kawaii (właśnie tego, który trzymasz w ręce!), wytnij z nich kupony konkursowe, naklej je na KARTKĘ POCZTOWĄ i przyślij na adres:

Wydawnictwo Silver Shark
Redakcja "Kawaii"
ul. Tęczowa 25
53-601 Wrocław

Nie zapomnij o podaniu swoich danych! Zwycięzca otrzyma półroczną prenumeratę Kawaii i oryginalną kasetę z anime! Można nadesłać dowolną ilość kartek konkursowych, pod warunkiem, że na każdej z nich będą znajdowały się przyklejone dwa kupony konkursowe (co wymaga kupienia kolejnych egzemplarzy bieżącego numeru). Powodzenia i miłych wakacji! Otaku do ataku!

Fandominacji część czwarta
czyli dzieci na sieci

Cały fandom w Polsce opiera się na wzajemnej współpracy ludzi znajdujących się daleko od siebie. Jeden klub może mieć członków w całym kraju, jeden konwent może organizować kilka maniaków rozrzuconych na wszystkie strony. Jeden może być w Gdyni, inny w Krakowie, jeszcze inny w Warszawie, czy Wrocławiu. Mimo to takie imprezy się odbywają, co świadczy, że tacy ludzie "wyrabiają się" i potrafią razem pracować. Taka wzajemna pomoc animaniaków z całej Polski nie byłaby możliwa gdyby nie sieć.

Na początku była ich garstka...

Jak to zwykle bywa, kiedy manga w naszym kraju była jedynie mitem, kiedy wszyscy maniacy (ci najwięksi) mogli się poszczycić posiadaniem dwudziestej z kolei kopii "Project A-ko", albo "Wojowników Maris". O mangach można było głównie pomarzyć, że o dobrych kopiach innych anime już nie wspomnę. W tamtych czasach, kiedy Kawaii jeszcze nie było, a kluby zajmowały się bardziej zbieraniem znaczków, niźli wydawaniem fanzinów, jedynym sposobem na zdobycie jakichkolwiek informacji na temat naszego hobby była sieć - Internet. Ach... powspominać te czasy, kiedy siedziało się godzinami przed monitorem, ściągając kolejne stop-klatki z "Dragon Balla", albo "Urusei Yatsura". Pomyśleć ile zachodu trzeba było, by zdobyć info o nowinkach w Japonii... Słowem... miód?... raczej czysty horror.

W Polsce Internet był niewiele mocniej rozwinięty niż mangowy fandom, o czym mogło świadczyć brak kafejek I-netowych, czy w ogóle ograniczony dostęp ze sprzętu w uczelniach, a i tutaj też tych nielicznych. W tych czasach na IRCu, na międzynarodowym kanale #anime, spotykała się garstka ludzi z tajemniczej Polski, którzy opowiadali jakieś brednie, jak to u nich jest ciężko. I wszystko byłoby w porządku, gdyby ich nie robiło się coraz więcej i więcej. Coraz więcej ludzi, którzy nie robili nic poza narzekaniem i wyciąganiem coraz to nowych informacji, czy nawet mang i kaset od biednych mangowych szaleńców ze Szwecji, albo Francji.

Aż pewnego dnia... wszyscy zniknęli... Czasem co poniektóry wracał na stare śmiecie, lecz głębiej problem zbadawszy, na kanale #anime więcej nikt po polsku już nie przemówił... Okazało się, że wszystkich wywiało na NOWY kanał. Kilku "szaleńców" i zatwardziałych animaniaków wspólnymi siłami podniosło nowy kanał dla polskich hobbystów anime - #anime-pl. Kanał stał się oazą, gdzie mogli się spotkać wszyscy ci, którzy szukali ludzi o tych samych zainteresowaniach, pragnący wymienić się mangami, kasetami z anime itp. Można powiedzieć, że właśnie od tamtego momentu sieć poczuła istnienie polskiego fandomu...

Lista dyskusyjna

Nie można jednak powiedzieć, że IRC jest jedyną formą działalności, jaką bawią się fani mangi. To jest jedynie niewielki odłamek tego, co robią. Idąc tropem stworzenia kanału, urodził się pomysł otworzenia listy dyskusyjnej o takiej samej nazwie co i kanał - Anime-pl. Z czasem pomysł zrealizowano. Na warszawskim serwerze powstała lista dyskusyjna, na którą zapisać mógł się każdy, kto wysłał na adres majordomo@hydra.mimuw.edu.pl list z treścią "subscribe anime-pl". Z początku lista miała niewielu użytkowników. Ot... kilku znajomych zaczęło do siebie zbiorowo pisywać. Z czasem jednak lista nabrała rozgłosu i zaczęła ściągać coraz więcej zainteresowanych. Po okresie mniej więcej jednego roku miała już taką liczbę użytkowników, że bez zapchanej liczbą co najmniej sześćdziesięciu listów dziennie skrzynki się nie obeszło... Ech... co za los... To już nie były te same klimaty, co na początku. Braterstwo i wzajemna pomoc została zastąpiona krzyczeniem i krytykowaniem. Wielu z protoplastów listy Anime-pl w krótkim czasie z niej zrezygnowała, wiedząc, że dalsze członkostwo może się skończyć zapchanym kontem i rozstrojem nerwowym. Miodzio, prawda?

Minęło parę miesięcy, a temat list dyskusyjnych na forum polskiego fandomu poruszono ponownie. Tym razem chodziło tu o nieco bardziej sprecyzowaną tematykę. Powstał plan stworzenia listy dyskusyjnej, która zrzeszałaby jedynie fanów piszących fanfici. Miała ona służyć właśnie wzajemnej pomocy w pisaniu, jak i niejakiej, ograniczonej możliwości publikacji. Każde dzieło w pełni napisane miało lądować na specjalnej stronie, poświęconej tylko i wyłącznie fanficom. I tym razem nie skończyło się na planach. Jeden z mieszkańców Lublina został opiekunem listy SMD posadzonej na wrocławskim serwerze (fajny rozstrzał, nie?). Powstrzymam się jednak o podanie adresu listy z prostego powodu - nie każdy na ową listę może się zapisać. Musi spełnić kilka wymogów, takich jak: dzieło własnego pióra oraz znajomość opiekuna listy (soorry!). Stroną, publikującą fanfici z listy została strona prowadzona przez Kyoshiro - Venus Chamber, o której więcej napiszę za chwilę.

Strony WWW i odwieczny "hentalowy" problem

I pozostał jeszcze jeden, bardzo poważny punkt sieciowej działalności polskich maniaków - strony WWW. Bardzo ważny, gdyż to właśnie on jest głównym nośnikiem informacji w Internecie, jak i to właśnie on narobił najwięcej szumu dookoła "japońskich kreskówek". Zacznijmy jednak od początku. Wszyscy wiedzą, że Internet przesiąknięty jest erotyzmem i pornografią. Od zawsze nieliczni próbowali ograniczyć

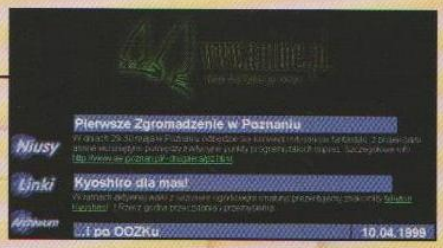
sieć w tym aspekcie i zawsze kończyło się na pogróżkach. Do tej pory wielu "rzuca się z motyką na słońce", choć wielu z nich zdaje sobie dobrze sprawę, że ma marne szanse na uzyskanie czegokolwiek. Chy-

ba już domyślacie się do czego zmierzam... Właśnie! Owa sieciowa pornografia, to również hentai. Masa niecenzuralnych grafik i filmów przesiąkła Internet na tyle, że prawie każdy, kto nie zgłębił tajników mangi, identyfikuje duże oczy i kawaii panienki z pornografią. Doszło do tego, że nawet w sklepach (np. w Empiku) na półkach leżą obok siebie kompakty z pornografią i z grafikami mangowymi. Oba są podpisane "Tylko dla dorosłych" i są w jednakowej cenie... KOSZMAR! I wytłumacz tu coś komuś człowieku!

Jednak są i porządne mangowe strony w Internecie. Są ich całe tony. Ja ograniczę się jednak do opisania podstawowych i POLSKICH, bo w końcu mówimy o polskim fandomie. Jedną z najlepszych, jest wspomniany już wcześniej Kyoshiro's Venus Chamber (http://klio.umcs.lublin.pl/~mporeb). Wspaniała strona posiadająca w swych archiwach TONY polskich fanficów i fanartów. Jak ktoś lubi poczytać bądź pooglądać, gorąco polecam. Strona jest bardzo dobrze dopracowana graficznie i jest często uaktualniana.

Inną stroną wartą wspomnienia jest niedawno otwarte Radio Banzai (http://www.banzai.wwi.pl), prowadzone przez Robina, z którym przeprowadzaliśmy już wywiad w Fandominacji 2. Strona jest poświęcona ogólnym aspektom mangi i anime. Jest tam cała masa newsów uaktualniana prawie codziennie. Liczne felietony, tłumaczone na język polski strony z mang, masa grafiki, muzyki, filmików, gier mangowych, zapowiedzi imprez... Po prostu wszystko! Polecam ją każdemu, kto ma dostęp do sieci. :)

Do nowo otwartych należy również zaliczyć stronę tylko i wyłącznie z newsami, zapowiedziami imprez i



ich relacjami - http://www.anime.pl. Prowadzona przez Bebe strona jest ślicznie skomponowana graficznie i dość często uaktualniana. Piękny, prosty adres, dodatkowo dodaje jej odwiedzających. :) I ja Wam polecam zajrzenie w ich progi...

Sieciowe Fanziny

Niewiadomo z czyjej idei, kiedy, dlaczego, ani, tak po prawdzie, po co, powstał pomysł stworzenia sieciowej gazety mangowej. Pomysł polegał na tym, że każdy "klubowicz" dostawał na konto e-mail spa-

kowaną wersję strony internetowej, napisaną prawie tak samo, jak czasopismo. Klubów sieciowych bawiących się w takie rzeczy powstały dwa - GOKU (http://www.kki.net.pl/~goku) i FANANIME (http://fananime.webcom.pl). Nie wiem, jak ma się sprawa z GOKU, lecz Fananime, niczym feniks, powstaje właśnie z popiołów z całą masą pomysłów i z nową energią wydaje 16. numer swojego web-fanzinu.

Ogólnie rzecz biorąc, pomysł jest przedni, ale wykonanie pozostawia wiele do życzenia... No cóż... może z czasem to się zmieni...

Kawaii w Internecie

Nasze czasopismo również postanowiło czynnie uczestniczyć w życiu sieciowym. Z początku ograniczało się to jedynie do zapisania na listę anime-pl, ale szybko się okazało, że to nam nie wystarcza. Otworzyliśmy stronę naszego magazynu (http://www.silvershark.com.pl/kawaii) i zamierzamy założyć własną listę dyskusyjną (szczegóły na stronie). Posunęliśmy się nawet do tego, że otworzyliśmy kanał IRCowy #kawaii-pl, gdzie każdy, kto ma jakieś pytania, może często spotkać któregoś z redaktorów "Kawaii". Serdecznie zapraszamy! (spotkania z redakcją w każdy piątek od 14 do 16).

Podsumowanie

Ogólnie rzecz biorąc, sieciowa fandominacja rozwija się prężnie, nie pozostawając w tyle i pokazując pazury. Z czasem powstanie zapewne wiele nowych pomysłów, a obecne zostaną doszlifowane i wypucowane do perfekcji. Póki co, należy się cieszyć tym, co mamy, bo z tego co widzę dążymy ku lepszemu.. I chwała Bogu...!

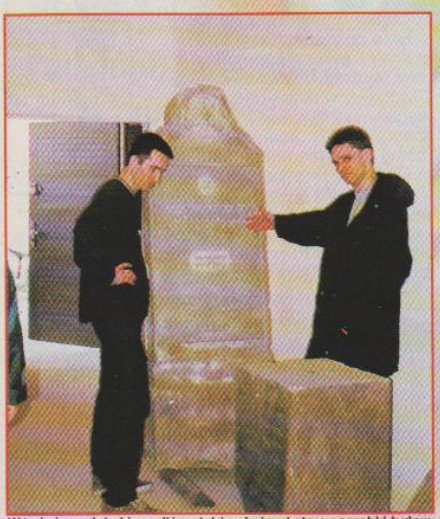
TXT: Bazyl

Arracon 99

Kiedy naczelny krzyknął "Wyjazd nad morze i bez wiadra śledzi mi nie wracać!" wiedziałem już, że szykuje się coś więcej, niż wizyta w sklepie rybnym dwie ulice dalej. Zawsze dobrotliwe oblicze Naczelnego i tym razem ociekało słodyczą, a gdy oznajmił nam, że jedziemy na Wędrowny Konwent Miłośników Fantastyki wyglądał wręcz, jak bardzo z siebie zadowolony, lukrowany pączek. Nazwa imprezy sugerowała, że trzeba ze sobą zabrać ciężkie trapery, maść i plastry na odciski. Zdaje się, że naczelny też tak sobie pomyślał, co tłumaczy nieco jego radosną minę i tzw. krzyżyk na drogę, którym nas pożegnał, upakowując do pociągu. Jeszcze nie przebrzmiały mi w uszach jego słowa "wyjeżdżasz chłopie!", gdy pociąg zdrowo szarpnął, a spocona ciuchcia wystartowała z peronu nr 2.

II Wędrowny Konwent miłośników Fantastyki ARRACON '99 odbył się w dniach 30.04 -2.05, więc od tego czasu upłynęło już trochę wody. Prawdę powiedziawszy, ja nadal czuje się tak, jakbym tam był i nóż sam mi się otwiera... to znaczy, ojej! Chciałem powiedzieć, twarz rozciąga w uśmiechu:) na wspomnienie tej czadowej imprezy. Tak się fajnie składa, że ogólnokrajowy konwent fantastyki, który przede wszystkim poświęcony był literaturze i filmom powstającym w tym nurcie, objął swymi mackami również mangę. Właściwie dobrze się nawet stało, bo lepiej chyba identyfikować mangę i anime z twórczością (przepraszam za obrazoburcze porównanie) Tolkiena, niż z Bolkiem i Lolkiem, ewentualnie Gumisiami. Tak więc pojechałem do Elbląga z wielką przyjemnością i jak się okazało, nie musiałem nawet zdzierać butów na bezdrożach, bo tytułowa wędrówka ograniczyła się do podziwiania Żuław Wiślanych z okna autokaru (o czym jeszcze za chwilę).

Oczywiście przede wszystkim interesował nas wątek związany z mangą. Kiedy więc tylko dotarliśmy i wypiliśmy filiżankę zielonej herbaty, pobiegliśmy do Wojewódzkiego Ośrodka Kultury w Elblągu, gdzie właśnie miała odbywać się wspomniana impreza. Masywna bryła ośrodka niewiele ustępowała wielkością i architektonicznemu rozmachowi gmachu Dworca Centralnego w Warszawie. Gemini, który pojechał jako przedstawiciel CDA, chciał lecieć po bagaże, ale na szczęście jakoś się opanował. W każdym razie, od razu poznaliśmy, że impreza należy do tych większych i kiedy dostaliśmy już swoje identyfikatory i książeczkę (!) z planem imprezy, poczuliśmy się jak prawdziwe VIPy (Gemini rezolutnie założył na oczy ciemne okulary i zakupił długopis do rozdawania autografów). Impreza została zorganizowana przy współpracy elbląskiego klubu fantastyki "FREMEN", pod patronatem Nowej Fantastyki, Radia Elbląg i dzięki sponsoringowi wielu, wielu poważnych firm i instytucji (szczególnie spodobało nam się, że jednym ze sponsorów była firma EB). Impreza miała więc naprawdę zaskakujący rozmach, świetną organizację i zero zgrzytów, mimo zatrważającej liczby blisko 300 uczestników. Zadbano o gości serwując im nie tylko smaczne obiadki, ale i duchową strawę, choćby w postaci prac graficznych



W trakcie wędrówki mogliśmy także obejrzeć stare nagrobki żydowskie i menonickie...

W Zamku Malborskim wciąż słychać chrzęst zbroi i odgłosy walki. O dziwo aparat fotograficzny uchwycił pewną scenkę, której nie było widać w rzeczywistości! :)

wywieszonych w kawiarence "Pod Czerwiem".

Oprócz projekcji filmów na dużym i małym ekranie, uzależnieni i nałogowi fani komputerów mogli podłączyć się bezpośrednio kroplówką do Internetu. Dla mniej zdesperowanych pozostawało jeszcze kilka wolnych stanowisk komputerowych, gdzie można było pograć w jeden z wielkich hitów ostatnich miesięcy. Nas, oprócz wielkiej sali kinowej, najbardziej zainteresowała mała, niemal kameralna salka video, gdzie odbywały się przez cały dzień projekcje anime! Co prawda liczba widzów nie przekraczała pięciu osób, ale nie zmienia to faktu, że na ekranie pojawiały się bardzo smakowite kąski, dla których fan gatunku byłby zdolny pojechać nie tylko do Elbląga, ale i do Honolulu (gdyby miał za co). Obejrzeliśmy Ninja Scroll, epizod Neon Genesis Evangelion i wiele innych, doskonałych pozycji. Mimo nie zawsze najlepszych kopii, była to olbrzymia satysfakcja.

To urządzenie na pierwszym planie służyło do prasowania i maglowania pościeli. Okazało się zresztą, że standardowy redaktor Kawaii także się w nim mieści!

W pierwszy dzień imprezy można było także wysłuchać interesującej prelekcji Marka Oramusa zatytułowanej "Motyw komputera w twórczości Stanisława Lema". Jeżeli ktoś wolał się bać i był smakoszem dobrej kawy, mógł zajrzeć na wykład Ewy Białołeckiej pt. "Wilkołak jaki jest każdy widzi, czyli krewni i znajomi Nocnego Śpiewaka". Pani Ewa ze znawstwem i szczyptą humoru odmalowała charakter i korzenie wilkołactwa, wyjaśniła przerażonym widzom co to jest likantropia i hipertrychoza. Jeszcze szczękając zębami, na miękkich nogach i z dziurami w szyi udaliśmy się po tym spotkaniu na film Blade - Nocny Łowca. Efekt tego wszystkiego był taki, że te dwieście metrów do hotelu przejechaliśmy taksówką....

Warto jeszcze dodać, że tego samego wieczoru na dużym ekranie wyświetlono również wyśmienity, obyczajowy film produkcji japońskiej "Kobieta Diabeł". Atmosfera w kinie była tak gęsta, że można było ją mieszać chochlą, niczym grochówkę. Publiczność świetnie się bawiła, a spontaniczne wybuchy wesołości sprawiały, że i my rechotaliśmy jak stare żaby (właściwie nie wiadomo z czego:). I tak to się właśnie zaczęło...

Na drugi dzień już od 11 rano można było zasiąść w salce video i delektować się anime. W miedzy czasie panowie Krzysztof Boruń, Dawid Brykalski i Roman Klim wygłaszali prelekcje, a już o 12 rozpoczęło się spotkanie z przedstawicielami wydawnictw poświeconych mandze i anime. W spotkaniu udział wzięli panowie Shin Yasuda i Waldemar Nowak, a także nasz przedstawiciel w osobie niżej podpisanego. Audytorium było wcale liczne, a rozmowa przebiegała w atmosferze miłej pogawędki. Pojawiały się pytania dotyczące planów wydawniczych Kawaii, współpracy z zagranicznymi wydawcami, możliwości sprowadzania i projekcji anime w polskiej telewizji oraz wiele, wiele innych tematów. Gdy już wszystkie zostały poruszone i spotkanie się zakończyło, postanowiliśmy się podbudować, czyli udać na prelekcję Rafała Ziemkiewicza zatytułowaną "Zwycięstwo Żywiołów". Już po chwili fani Star Trek mogli wziąć udział w konkursie obracającym się wokół tego tematu. Znacznie ciekawszy okazał się konkurs muzyczny, czyli pytania z muzyki filmowej, odgadywanie postaci i głosów. Wszystko to było prezentowane w dużej sali kinowej. Zagryzając paluszkami zastanawialiśmy się więc, czy te tony pochodzą z Bliskiego Spotkania Trzeciego Stopnia, Otchłani, a może ścieżki dźwiękowej do Kubusia Puchatka. W każdym razie konkurs zaprzątnął nasze umysły na resztę wieczoru, a gdy okazało się, że nie wygraliśmy, udaliśmy się na wieczny odpoczynek (trwający jednak tylko do poranka następnego dnia).

Trzeci, ostatni dzień imprezy miał obfitować w do-

W muzeum menonickim zagoniono nas do pracy...

znania innego rodzaju. Zamiast wentylować płuca zakurzonym powietrzem w salach kinowych i prelekcyjnych, wsiedliśmy do autokarów i wyruszyliśmy tropem menonitów pod sztandarem pana Romana Klima. Menonityzm był jednym z wielu dużych ruchów protestanckich, który powstał w Niderlandach w XVI w. Menonitów obowiązywała doktryna religijna zakazująca im chrzczenia dzieci, służby wojskowej, przysięgi, wznoszenia skarg do sądu, itd. Menonici byli zarazem świetnymi inżynierami i to właśnie oni sprowadzili się do Polski po fali prześladowań, które nasiliły się w Holandii po 1555 roku. Trasa naszej wędrówki po Żuławach Wiślanych opierała się więc na zachowanych zabytkach należących do tej kultury. W Rozgardzie zobaczyliśmy stary kościół pomenonicki, a w Stogach Malborskich cmentarz. Dzień był pełen takich atrakcji, ale nam najbardziej podobała się wizyta w przepompowni Rybina i Nowej Holandii. W przepompowni Geminiemu udało się otworzyć zaporę, co spowodowało małą powódź, natomiast w Nowej Holandii zatopiliśmy kajak, który udostępnili nam niefrasobliwi organizatorzy. Było super!

Jeszcze tego samego wieczoru trafiliśmy do Malborka po którym przechadzali się niemal prawdziwi krzyżacy. Nam najbardziej spodobał się jednak bigos urozmaicony rzodkiewką i ogórkiem, a także kilka beczek piwa, które dostarczył sponsor. Dziwne, tego wieczoru Geminiemu wydawało się nawet, że wznosił toasty z Ulrichem von Jungingenem.

I to już był koniec Arraconu. Nawet się dobrze nie zaczął, a już się skończył. Tak zdaje się jest zawsze z fajnymi imprezami. Jeżeli nie obciążą nas kosztami zniszczeń, pojedziemy tam jeszcze za rok, a teraz mogę jedynie powiedzieć "i ja tam byłem, miód i piwo piłem, a co zobaczyłem, to Wam opowiedziałem...":).

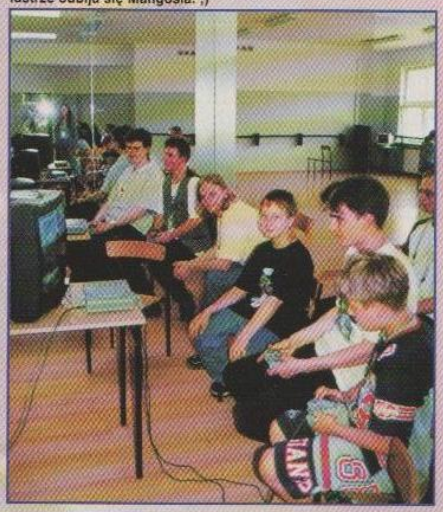
Andzin-san

II Wędrowny Konwent Miłośników Fantastyki ARRACON'99, 30.04-2.05.

Manga Ni Muchiu

Impreza pod tytułem Manga Ni Muchiu odbyła się w nowo wybudowanym Pałacu Młodzieży im. J. Tuwima w Łodzi. Do dyspozycji "konwentowiczów" oddano praktycznie cały budynek, co w połączeniu ze średnią frekwencją (jak na tak dużą powierzchnię) stworzyło specyficzny klimat tej imprezy. W sali głównej, mieszczącej się na parterze, bez przerwy przygrywała muzyka (oczywiście z anime!), a także ustawione były stanowiska handlowe, wśród których można było znaleźć Pla-

Zawody konsolowe nie cieszyły się już tak dużym wzięciem jak projekcja anime, niemniej jednak chętnych nie brakowało... (w lustrze odbija się Mangosia. ;)



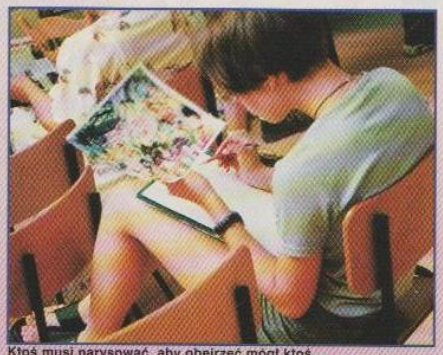
Ekipa z Evangeliona pojawiła się na czas (zwycięzcy cosplay!), niestety Gendo nie zdążył... chodziły pogłoski, że ktoś go zamknął w toalecie.

net Mangę z ostatnimi spolszczonymi tytułami (patrz - recenzje w tym numerze) i całym zastępem Ryo-Ohkich. Do prezentacji anime przeznaczono dwie sale. Pierwsza z nich mieściła się na pierwszym piętrze i tutaj można było obejrzeć pozycje "lżejsze", między innymi były to: Maho Tsukai Tai, Slayers TV i Next, Sailor Moon Super S, Whisper of the Heart (oh yeah!). W sali numer dwa natomiast, mieszczącej się na drugim piętrze, zaplanowano nieco "cięższe" pozycje. Tam między innymi obejrzeć można było sławną Mononoke Hime, która zrobiła wielkie wrażenie na wszystkich widzach, tym bar-

Nagłe spotkanie z Robinem doprowadziło do zawarcia tajemniczego paktu z NERVem.

A tutaj przygotowania do konkursu rysowania... się mi rymnęło...

dziej, że była opracowana w języku polskim. ;) Niestety na żadnej z sal nie było rzutnika i dużego ekranu, ale za to w sali numer jeden podłączono na raz dwa telewizory, dzięki czemu "oglądalność"



Ktoś musi narysować, aby obejrzeć mógł ktoś...

znacznie się podniosła. Oddano również do użytku pokój komputerowo-konsolowy, w którym odbyły się m.in. zawody w Soul Edge oraz Tekken 3. Zwycięzcą w obu okazał się Konsolite - gratulujemy! :) Niektórzy narzekali, że sale rozrzucone są po całym budynku, niemniej jednak efekt był bardzo ciekawy (wędrujące grupki fanów po długich, zaciemnionych korytarzach, a za oknem burza z piorunami:), tym bardziej, że wszystkie trzy sale pierwotnie zostały zaprojektowane z myślą o lekcjach baletu (lustra na jednej ze ścian), co nadawało salom wrażenia większej przestrzeni. Brawa również dla organizatorów za to, że nie zapomnieli o bufecie, w którym można było napić się czegoś orzeźwiającego bądź pomęczyć się pałeczkami zajadając zupkę błyskawiczną przygotowaną z myślą o miłośnikach kuchni dalekowschodniej. Ponadto odbył się konkurs rysowania (rozdano nagrody - a jakże!) oraz cosplay. Rozdano atrakcyjne nagrody!

Podsumowując. Spotkanie z całą pewnością należy zaliczyć do udanych, mimo, że było kilka drobnych niedoróbek, jako, że był to pierwszy poważny konwent organizowany przez Łódź Manga Team; jednak efekt końcowy był na tyle dobry, iż żaden z uczestników nie miał powodów do narzekania, z nami włącznie. Atmosfera była wspaniała, miejsce wymarzone, fani jak zwykle nie zawiedli (przybyło ok. 200 osób!), pozostaje tylko czekać na część drugą konwentu, który najprawdopodobniej odbędzie się już w innym miejscu. Czekamy z niecierpliwością!

Mr Jedi

Manga Ni Muchiu, 12 czerwca 1999, Łódź. Organizator: Łódź Manga Team, eweter@kki.net.pl. - Wszyscy, którzy chcą zdjęcia z imprezy, prosimy o kontakt listowny pod adresem - Grzegorz Cyndler, ul. Morcinka 11/23, 93-217 Łódź.

Pierwsze Zgromadzenie

29-30 maja w Poznaniu w Domu Kultury "Słońce", odbył się konwent, który generalnie miał być poświęcony tematyce RPG; jednak dzięki inicjatywie zespołu współtworzącego tę imprezę, każdy fan mangi mógł znaleźć tam wiele znajomych akcentów...

Spotkanie z Fanami obfitowało w zabawne zdarzenia...

Przedstawicielami redakcji Kawaii mieli przyjemność być: Darek Styrna oraz niżej podpisany. Już na wstępie, po miłym powitaniu przez gospodarzy, dowiedziałem się, że ktoś podprowadził mój identyfikator, lecz jednocześnie muszę z przyjemnością donieść, że był to jedyny "zgrzyt" ;) w całej imprezie, ale po kolei. Największe pomieszczenie znajdowało się na parterze i przeznaczone zostało na stoiska, zarówno te z gadżetami "erpegowymi", jak i mangowymi. Poza tym znaleźć można tam było różnego rodzaju stoiska "mieszane" z komiksami polskimi, garage kitami itp. Były także stoiska Planet Mangi (tutaj odbyła się premiera spolszczonych anime: Armitage III Polymatrix i Tenchi Muyo in Love) oraz J.P. Fantastiki (niestety jeszcze bez nowego tytułu, gdyż ten właśnie się drukował). Piętro wyżej natomiast znajdował się prawdziwy raj dla wszystkich manga, a właściwie animemaniaków, mam tutaj na myśli salę kinową, wyposażoną w bardzo dobry rzutnik i doskonałe

Spotkanie z Fanami...

anime, które można było na owej sali zobaczyć. A zobaczyć między innymi można było pozycje wydane przez Planet Manga i wiele innych hitów. Nam najbardziej przypadła do gustu projekcja Kiki`s Delivery Service - eeeech, nie ma to jak Miyazaki...

W osobnym pokoju odbywały się konkursy, między innymi konkurs wiedzy o Sailor Moon, w którym mieliśmy przyjemność częściowo uczestniczyć, niestety nie poznaliśmy zwycięzców, gdyż czas nas gonił, a mieliśmy jeszcze w planach spotkanie z Czytelnikami. W spotkaniu uczestniczył pan Shin Yasuda (J.P.Fantastica), Mr. Root (Planet Manga) oraz wcześniej wspomniani przedstawiciele Kawaii. Podczas spotkania padło wiele ciekawych pytań i udzielono wiele ciekawych informacji, między innymi o dalszych planach wydawniczych J.P.F. i Planet Mangi. Największy aplauz wywołała informacja o ostatecznej dacie ukazania się polskiej wersji mangi Neon Genesis Evangelion (gdy piszę te słowa wspomniana manga właśnie trafiła do sprzedaży). Atmosfera była

Od lewej: Shin Yasuda, Daniel Kosse (przedstawiciel organizatorów), Mr.Root, Mr Jedi.

bardzo miła i to zarówno podczas tego spotkania, jak i podczas całego konwentu. Wszyscy uczestnicy konwentu byli wspaniali, a organizatorzy tej imprezy zasługują na pochwałę, gdyż widać było, że wszystko mieli bardzo dobrze zaplanowane, całkowicie panowali nad sytuacją i bez żadnego problemu dawali sobie na poczekaniu radę z każdym pojawiającym się problemem - wielkie brawa. Mamy gorącą nadzieję, że po tej imprezie możemy spodziewać się kolejnych spotkań w Poznaniu, być może (jak wspominali organizatorzy) na konwencie już w całości poświęconemu mandze, problem pozostaje tylko w tym, czy fani w odpowiednio licznej grupie zjawią się na takim spotkaniu. My ze swojej strony gorąco zachęcamy - ci ludzie naprawdę znają się na rzeczy i potrafią zorganizować bardzo dobry konwent. Do zobaczenia!

Mr Jedi

29-30 maja 1999, Poznań, os. Przyjaźni, Dom Kultury "Słońce". Organizatorzy: Daniel Kosse (+8 79 66 25, gender@kki.net.pl).

Wywiad z Januszem Christą

Część druga

Kawaii: Czy istnieje jeszcze szansa na publikację całej serii "Kajtka i Koka"? Czy istniały takie prace, części przygód "Kajtka i Koka", które np. z przyczyn cenzuralnych nie zostały opublikowane? A jeśli tak, to co się z nimi stało - czy ulegały zniszczeniu?

Janusz Christa: Tak, prace nie dopuszczane do druku najwyczajniej w świecie wyrzucałem, gdyż uważałem, że nie ma sensu tego trzymać. "Kajtek i Koko w krainie baśni" to wielki, obszerny komiks, podobnie jak "Kajtek i Koko w pogoni za Pikantropem", czy też wspomniany "Kajtek i Koko w kosmosie" - tego jest naprawdę sporo i czeka na wydanie. Na przykład takie "Szranki i konkury" z serii "Kajka i Kokosza", które kiepsko wydał KAW; czytelnicy się skarżyli, że rysunki były zbyt pomniejszone i że czarno białe, ja w każdym razie uważam, że to był jeden z lepszych moich komiksów.

K: Z jaką postacią ze swoich komiksów najbardziej się pan utożsamia? Bo na przykład ja, gdy w dzieciństwie kupowałem Wieczór Wybrzeża, wyobrażałem sobie pana jako profesora Kosmika.

JC: Chyba z Kokiem, bo sam grubas jestem. To znaczy w sumie z nikim specjalnie się nie identyfikuję, ale Koko jest mi najbliższy.

K: Czy te wszystkie postacie w "Kajku i Kokoszu" miały jakieś swoje pierwowzory, czy też wszystko to "wychodziło samo z siebie" w trakcie rysowania?

JC: Raczej samo z siebie. Pisałem scenariusz, robiłem mnóstwo szkiców i w końcu dochodziłem do wniosku, że dana postać ma być taka, a nie inna. Na przykład taka Ciotka Jaga w pierwszych pracach była Czarownicą Jagą, miała haczykowaty nos, charakterystyczne dla starej czarownicy rysy twarzy, ale potem doszedłem do wniosku, że zrobię z niej dobrą, sympatyczną, miłą czarownicę, która pomaga Mirmiłowi i ustawia tego durnego Łamignata.

[Tutaj żona pana Janusza Christy przynosi plany Mirmiłowa, pomieszczeń i przedmiotów występujących w serii "Kajko i Kokosz"]

JC: A to moja ściągawka. Ja nie pamiętałem wszystkich szczegółów i czasami zdarzyło mi się coś zmienić. Na przykład stół stał w innym miejscu, czy też na ścianie wisiał inny obrazek - nie sądziłem, że czytelnicy są aż tak spostrzegawczy. Natychmiast reagowali na wszystkie zmiany.

K: Czy nadal ogląda pan filmy animowane? Jeśli tak, to jakie? Czy nadal są to filmy Disneya? A co z innymi filmami, czy np. ogląda pan kreskówki Warner Bros z cyklu Królik Bugs? Czy to pana bawi?

JC: Tak naprawdę najbardziej podobają mi się te wszystkie filmy fabularne Disneya. Miałem nagrane chyba wszystkie filmy Disneya, ale oddałem je wnuczce. Przestałem rysować, więc już nie mam ochoty się w nie wpatrywać.

K: Ale czy nie ma pan czasami ochoty usiąść i narysować coś dla własnej przyjemności?

JC: Jakoś tak się stało, że w jednej chwili rysowanie przestało mnie bawić.

K: To oczywiście nie ma znaczenia, bo i tak jest pan legendą polskiego komiksu, ale czy ma pan jakieś wykształcenie plastyczne?

JC: Nie mam. Skończyłem na maturze technikum finansowe. Teraz podobno stworzono w Wyższej Szkole Plastycznej wydział komiksowy, ale swego czasu bardzo źle widziano plastyka rysującego komiks. Natomiast moim zdaniem do robienia komiksu potrzeba trochę talentu, a reszta to ciężka praca. Ja zagryzmoliłem parę wagonów papieru. Rysowałem bez przerwy.

K: Jak pan w ogóle trafił do tygodnika "Przygoda"? W jednym z wywiadów stwierdził pan, że to pismo było amatorszczyzną w każdym calu. Jak było naprawdę?

JC: Po pewnym czasie zaczęło mi się wydawać, że "Przygoda" została wydana tylko po to, aby potwierdzić złą opinię o komiksie.

K: Coś na zasadzie antyreklamy?

JC: Dokładnie. To było wydawane na najgorszym papierze, a rysowali tam chyba najgorsi rysownicy, jakich udało się znaleźć. Scenariusze były denne. Ja tam wyskoczyłem z "Kukiem i Rykiem", miałem wtedy szesnaście czy siedemnaście lat. Zastanawiałem się jak się tam dostać. Wysłałem więc do nich jeden ze swoich epizodów "Kuka i Ryka" i wykorzystałem fakt, że wtedy była dosyć powszechna emigracja Polaków z Zachodu do Polski, więc napisałem, że jestem emigrantem ze Szwecji i że tam rysowałem komiksy. Oni sobie wyobrażali, że jestem starszy i przyjęli mnie z otwartymi rękami. Byłem w kłopocie, gdyż przez telefon zapytali mnie jakiej żądam stawki, a ja nie miałem pojęcia co powiedzieć! (zbiorowy śmiech). Wymyśliłem sobie więc jakąś tam stawkę, która wydawała mi się bardzo wysoka. Zgodzili się bez problemów, więc się zająłem rysowaniem. (...) W końcu jednak "Przygodę" zlikwidowano.

K: Czy zachowały się do dzisiaj jakieś egzemplarze?

JC: Być może. Ja nie mam żadnego.

K: Teraz pytanie zadane przez jednego z fanów: jak pan to robi, że tak panu to dobrze wychodzi? - Jaka tajemnica tkwi w tym, że "Kajka i Kokosza" można czytać po raz wtóry i za każdym razem jest to zabawne?

JC: Jeśli chodzi o rysowanie, to nigdy nie miałem z tym problemów, gdyż nauczyłem się dokładności. Czułem, że to co rysuję musi zatrzymać wzrok czytelnika na dłużej, starałem się wciskać w tło jakieś detale. Natomiast do scenariusza zawsze miałem wysokie wymagania, choć sprawiało mi to olbrzymią trudność. Na początku robiłem szkic scenariusza, bardzo skrótowo w pięciu, dziesięciu zdaniach. Potem to rozszerzałem. Następnie rozbijałem to na poszczególne plansze i na poszczególne kadry. Następnie wpisywałem tekst z uwzględnieniem tego, aby nie było go za wiele. W ogóle byłem bardzo wymagający, bez przerwy poprawiałem, poprawiałem, poprawiałem, tak że często ostateczna wersja scenariusza diametralnie różniła się od pierwszej. Następnie tekst musiał być zatwierdzony przez cenzurę i redakcję. I tak mi się wiecznie nie podobało, chciałem ciągle coś zmieniać. W nocy spać nie mogłem, łeb mi od tego pękał, budziłem się i nadal myślałem nad zmianami. Martwiłem się czy to będzie czytelne, zrozumiałe. Bardzo lubiłem od czasu do czasu wstawiać takie dowcipy, o których wiedziałem, że dzieci ich nie zrozumieją, ale z kolei rodzic, czytający dziecku te historie, na pewno to zrozumie. I dlatego, gdy mnie pytano, dla kogo pan to rysuje, jaka jest rozpiętość wieku, to ja nigdy nie umiałem na to pytanie odpowiedzieć. Widywałem w pociągach, autobusach, osoby w różnym wieku czytające moje komiksy, więc trudno było mi na to pytanie odpowiedzieć. Zresztą rysowałem nie tylko komiksy, narysowałem też na przykład całą serię ilustracji do puzzli dla firmy Trefl.

K: No właśnie, z tymi puzzlami to jest w ogóle taka zabawna historia. Kilka miesięcy temu chodząc z siostrą po wrocławskim Empiku trafiliśmy na stoisko z puzzlami. Siostra nagle dała nura między półki, ja nie wiedziałem co się dzieje. Ona przybiega taka spanikowana z jakimś pudełkiem puzzli, ja mówię - coś ty, zwariowała? Po co ci te puzzle? - Ale patrz, patrz! Przyjrzyj się! - ja patrzę, kreska mi znana, a tutaj pan Janusz Christa, rysunek pod tytułem "Szanty". Kiedy ten rysunek powstał?

JC: Właśnie! Nawet w Teleexpresie była o tym rysunku mowa! Przyszedł jakiś list od widza, który się skarżył, że podczas układania z synem puzzli "Szanty" zauważył na tym rysunku straszne świństwa - spółkująca para na hamaku... (...) Natomiast rysunek powstał dawno temu właśnie z przeznaczeniem na puzzle. Poza tym takich rysunków powstało bardzo wiele, z tym także z Kajkiem i Kokoszem.

K: Powróćmy jeszcze do "Relaxu". W jakich okolicznościach powstał ten magazyn?

JC: Pierwsze "Relaxy" były wydawane na wzór "Trybuny Ludu". To był czas, gdy przy władzy był Gierek, a że pochodził z Francji, to pomysł wydawania komiksu trafił na dobry grunt. Wezwano zatem naszą trójkę - mnie, Rosińskiego i Wróblewskiego, no aż tak dużo w Polsce komiksowców nie było - patrzymy, a tam siedzi całe gremium działaczy partyjnych, jako że KAW był wydawnictwem rządowym, i radzą, jak ten komiks ma wyglądać. Nam opłacono delegacje, hotel, wyżywienie i wszystko inne. Siedzieliśmy tam całe godziny, a ludzie nie mający zielonego pojęcia o komiksie radzili co z tym zrobić. Nas ani razu o zdanie nie zapytano. W sumie takie posiedzenia odbyły się trzy razy. Myśmy tylko siedzieli. To wszystko trwało kilka miesięcy, zanim zdecydowano się wydać pierwszy numer "Relaxu". Powoli jednak "Relax" zaczynał się robić coraz lepszy i odnosił spore sukcesy. Wreszcie po którymś numerze przyszło pismo z Komitetu Centralnego Partii, z jakiegoś tam wydziału kultury, w którym to dokumencie oświadczano, że z dniem dzisiejszym zdejmuje się złe imię, klątwę z komiksu jako gatunku i że komiks może nieść jakieś wartości edukacyjno-kulturalne, a pod oświadczeniem widniało aż sześć podpisów! - tak na wszelki wypadek odpowiedzialność zbiorowa. - Niestety nie udało mi się przepisać ani sfotografować tego dokumentu. - Swego czasu z kolei zgłosił się do mnie kapitan z wydziału drogowego. Później nawet się z nim zaprzyjaźniłem. On tam chyba pracował w jakimś dziale kulturalnym, czy też prasowym i poprosił mnie o narysowanie kalendarza w formie komiksu, który miał uczyć dzieci przepisów drogowych. Ostrzegać przed niebezpieczeństwem nieprzestrzegania przepisów drogowych. - Nie chciałem się zgodzić, ale on zaczął argumentować, że to pomoże dzieciom, że ocali wielu dzieciom życie. Ja z natury jestem dosyć miękki, a poza tym jestem starym harcerzem, lubię dzieci, więc w końcu uległem. Chociaż pamiętam kiedyś miałem takie zabawne zdarzenie. Napisała do mnie ze Śląska jakaś nauczycielka, przysłała list z prośbą, a praktycznie prawie że z żądaniem, że ona życzy sobie zrobić w szkole wystawę moich prac i żąda, aby przysłano jej oryginały! (śmiech zbiorowy) Na coś takiego pozwolić sobie nie mogłem, przecież dzieciaki porozkradają mi rysunki i ja to wszystko stracę! Tak sobie siedziałem i myślałem, co ja jej mam odpisać?! Wreszcie napisałem: Proszę pani! Na wystawę dla dzieci ja się nie zgadzam, dlatego, że ja dzieciaków nie znoszę! (śmiech). Ona potem odpisała oburzona, że zrobi z tego użytek i w ogóle... ale prawda jest taka, że ja bardzo lubię dzieci. Nie chciało mi się jej tłumaczyć o ubezpieczaniu rysunków i wszystkich tych formalnościach związanych z takimi wystawami. (...)

Z Januszem Christą mieli przyjemność rozmawiać:

Darek Styrna i Paweł Musiałowski

Jade Cocoon: The story of Tamamayu

Japońska firma Geneki jest głównie znana ze swych wyścigów samochodowych na konsole Nintendo 64. Podbudowała też swoją dobrą opinię pomagając przy konwersji Virtua Fighter 3tb. na nowe dziecko Segi - Dreamcast. Teraz żółci, niscy panowie (i zapewne także panie) z tejże firmy postanowili dorzucić swoje trzy grosze do oceanu gier RPG, których w Japonii ukazuje się naprawdę sporo. Tymi "trzema groszami" ma być właśnie Jade Cocoon, który spokojnie może konkurować z produkcjami "rolplejowych" gigantów takich jak Square czy Enix. Gra jest największym jak dotąd przedsięwzięciem Geneki i powstawała przez dwa lata. Niewątpliwie firmę zmobilizował ogromny sukces Final Fantasy VII. A skoro o FF już mowa, to łatwiej mi przejść do następnego tematu, czyli wyglądu gry. A co to ma wspólnego z siódmą częścią legendarnego już RPG? A no to, iż tak jak w "Finalu" postacie zbudowane są z teksturowanych polygonów, a cała reszta to pre-renderoy (oprócz oczywiście ruchomych elementów tła, jak np.: skrzynie, windy, drzwi itp.). Jak to wszystko się prezentuje? Znakomicie! Po prostu świetnie! No i teraz mała (a może nie mała?) niespodzianka. Przy animowanych sekwencjach pracował sam Katsuya Kondo! Tak, tak... ten sam Katsuya, człowiek współpracujący m.in. przy takich projektach jak: My Neighbor Totoro, Kiki's Delivery Service, Nausicaa czy Mononoke Hime. Wszystko pięknie ładnie, duży nakład pracy, odpowiedni ludzie na odpowiednich miejscach, ale co z samą grą? - Cała przygoda ma miejsce w gigantycznym lesie i opowiada o pewnym młodziku imieniem Levant, który ambitnie podążając w ślady swojego ojca pragnie zostać "Cocoon Masterem" w swojej wiosce. Aby mu się udało, musi się on nauczyć jak wytropić, złapać i oswoić wszystkie ze 150-ciu potworów, które zamieszkują ów las. Kiedy Levant przejmuje kontrolę nad potworami, może je połączyć, tworząc różnorakie hybrydy, które następnie pomagają mu w ratowaniu lasu i całego mieszkającego tam dzikiego życia. Tak mniej więcej prezentuje się fabuła. Co jeszcze o tej grze można powiedzieć? Rzućmy garstką faktów. Katsuya Kondo nie był jedyną osobą, która pomogła Geneki przy tworzeniu gry... Firma zatrudniła profesjonalnych aktorów motion capture, którzy użyczyli swoich ruchów postaciom, czyniąc je jeszcze bardziej realistycznymi. Amerykańska firma Crave zakupiła już prawa do wydania tytułu w USA. Gra pojawi się na tamtejszych półkach sklepowych pod koniec lata. Skoro powstaje wersja amerykańska, być może doczekamy się też wersji europejskiej? Pozostaje nam tylko nie tracić nadziei. Na koniec dodam, że Jade Cocoon jest świetną pozycją dla każdego fana dobrego RPG i naprawdę jest wart wydania na niego pieniędzy.

Morden

Jade Cocoon: The story of Tamamayu
Producent: Geneki, Platforma: Playstation

Final Fantasy Collection

Jak wszystkim wiadomo, poza częścią VII "finałowej fantazji", istnieje jeszcze sześć innych. Chociaż założę się, że większość "zagorzałych polskich fanów" siódemki, nawet na oczy nie widziała poprzednich... a szkoda... Ta seria ukształtowała pojecie "konsolowego RPG", tak więc szczęśliwcy z Kraju Kwitnącej Wiśni w marcu dostali w swoje zachłanne łapska nowy produkt... Final Fantasy Collection. Na pozycje tą składają się trzy płyty CD, zawierające części: IV, V (nigdy nie przetłumaczoną na angielski z tego co wiem) i VI... Czyli jak już wspomniałem, wszystkie części sagi, które ukazały się na "Super Nintendo Entertainment System". Konwersja jest oczywiście bezbłędna i wszystko zostało po staremu, oprócz jednego szczegółu... Do Final Fantasy VI dodano nowe renderowane sekwencje... (yeee!) Dlaczego tylko do VI? Ano pewnie dlatego, iż poprzednie dwie części wyglądały zbyt ubogo, by do nich takową atrakcję dołączać... Wyobrażacie sobie renderowane wstawki do Mario z jakiegoś Pegasusa? Ja nie... Niestety, Collection nie zostanie przetłumaczona na język bardziej dla nas przystępny (angielski, rosyjski, guatemalański). Jak widać Square nie traktuje europejskiego rynku zbyt poważnie... (ech... piractwo, piractwo). Ale możemy się pocieszyć - Amerykanie też tego nie dostaną! Hahaha! Na koniec jeszcze dodam, że sprowadzenie tejże kolekcji kosztuje około czterystu nowych złotych... ale czego się nie robi dla miłości...

Morden

Final Fantasy Collection
Producent: Square, Platforma: PlayStation

Genso Suikoden II

Kiedy Final Fantasy VII było jeszcze dalekie od ukończenia, a premiera Breath of Fire 3 była ciągle przekładana, firma Konami skradła serca eRPeGowców, wydając świetną grę Genso Suikoden (znaną jako: Suikoden, w USA i Europie). Oparta na chińskiej legendzie gra pozwoliła zabłysnąć Konami w świecie RPG. Teraz, kiedy na rynku obecne są takie epickie dzieła jak FFVII, a w Japonii już VIII, wspomniany Breath of Fire, czy chociażby Parasite Eve, Konami próbuje powtórzyć wcześniejszy sukces, wydając sequel zatytułowany: Genso Suikoden II.

Trochę o fabule. Wojny graniczne pomiędzy królestwem Highland i Aliantami jeszcze się nie skończyły. Kilka miesięcy przed rozpoczęciem przygody przedstawionej w grze, dwoje wpływowych liderów: księżniczka królestwa Highland, Agales Bright i burmistrz Muse City, Anabelle, zawarło pakt pokojowy. Zmęczeni wojną ludzie przychylni byli paktowi, lecz ogień urazy jeszcze się tlił... Trzy lata po upadku imperium Scarlet Moon, w obozie Unicorn Youth nasz bohater, wraz ze swym najlepszym przyjacielem Joeyem, szykują się do powrotu do swojej rodzinnej wioski Kyaro. Niestety muszą zmienić plany, gdyż obóz zostaje zaatakowany przez niezidentyfikowanego wroga i doszczętnie spalony. Jak to zwykle bywa, gdy ktoś puści twój obóz z dymem, jesteś ciekaw, kto to zrobił, więc niby to z ciekawości, czy niby ze złości, nasi ziomkowie starają się dowiedzieć, któż kryje się za tą agresją. Okazuje się, iż odpowiedzialną za ten bałagan osobą jest niegodziwy Luca i jego równie niegodziwi żołnierze. Dowódca dzielnych, żądnych prawdy bohaterów, przeszedł na stronę opozycji i ogólnie sytuacja przedstawia się niezbyt ciekawie. No ale że chłopcy nie są tanimi zdrajcami, postanawiają skoczyć z klifu w objęcia losu, co wydaje im się bardziej honorowym wyjściem z sytuacji niż zaprzedanie swych dusz. Oczywiście gra się w tym miejscu nie kończy, a wręcz przeciwnie. The hero i Joey lądują w kwaterze głównej Flika i Viktora i stamtąd wyruszają na spotkanie wielkiej przygody.

Postacie: The Hero - adoptowane dziecko Genkaku, mistrza dojo na obrzeżach wioski Kyaro. Po śmierci swego ojczyma dołączył do Unicorn Youth Corps. Joey - przyjaciel z dzieciństwa "Bohatera". Pochodzi z dystyngowanej rodziny z Atreido. Pomimo tego iż przyzwyczajony był do wysokiego standardu życia, dołączył do Youth Corps razem ze swym przyjacielem. Nanami - pogodna i przyjacielska dziewczyna, lekki urwis. Jest drugim dzieckiem adoptowanym przez Genkaku.

A jak to wygląda? Tak jak w części pierwszej, postacie zbudowane są ze sprite'ów (jak postacie w "mordobiciach" 2D), środowisko natomiast jest "polygonalne". Konami naprawdę postarało się o wygląd plenerów czyniąc je znacznie bardziej dokładnymi niż w części pierwszej. Ogólnie jest to bardzo dobre połączenie technik 2D i 3D. Zupełne przeciwieństwo tego co można zobaczyć w FF, więc grając w Genso Suikoden II będzie można odetchnąć świeżym powietrzem.

Dźwięk. Ponieważ wszystko idzie do przodu, nie możemy spodziewać się muzyki gorszej, niż w poprzedniej grze (nie jestem pewien czy można spodziewać się lepszej, ponieważ zeszła ścieżka była bardzo dobra, ale przecież muza musi trzymać poziom). Na razie zapowiada się kawałek dobrej kompozycji. Muzyka początkowa skomponowana jest przez panów z Konami, a wykonana przez... uwaga.. Warszawską Orkiestrę Koncertową! Efekty dźwiękowe to już inna bajka, ale na pewno będą OK. Jak więc widać, mamy tu kolejny powód do odłożenia kasy z kieszonkowego, aby zaopatrzyć się w soundtrack.

Jak się gra? Podstawowy pomysł w tej grze, to nasz bohater na czele 108-mio jednostkowej armii. Jedyna różnica w tej kwestii pomiędzy jedynką, a dwójką, jest taka, iż tym razem jesteśmy "tymi złymi" (!) Tak! Gramy po stronie imperatora z Red Moon. Kiedy graliście w inne gry RPG, czy nigdy nie zastanawiało was, jak to jest być tym złym? Jak grało by się w Final Fantasy VII, będąc Sephirothem? W końcu staniemy po stronie wroga (nie będąc przy tym jakimś niegodziwcem czy brutalem) i zobaczymy, jakie korzyści przynosi bycie czarnym charakterem. Poza tą zmianą żadnych innych tak drastycznych nie powinniśmy uświadczyć. Napotkamy kilka postaci z części pierwszej, ekran podczas walki będzie bardzo przypominał ten wcześniejszy, pojawi się także system runiczny, a tych, którzy mają jeszcze zachomikowane save`y z Suikoden I, spotka mila niespodziewanka.

To by było na tyle, a jeżeli ktoś już się tak na ten tytuł napalił, to informuję, że demo dołączone było do japońskiej wersji Metal Gear Solid. Ja osobiście mam nadzieję, że gra ukaże się w określonym czasie: premiera ma mieć miejsce w maju'99, ale może zostać przesunięta.

Morden with shadow

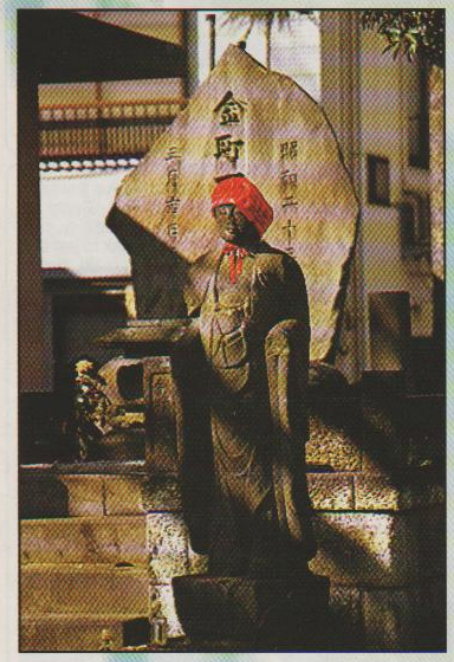
Genso Suikoden II
Producent: Konami, Platforma: PlayStation

JIZO - UŚMIECHNIĘTY BODHISATTWA

"Kami i Budda różnią się imionami, ale ich znaczenie jest takie samo"

Tokugawa Ieyasu - dekret z 1614 roku

Wędrując po japońskiej prowincji często można się natknąć na kamienne posążki opiekuńczych bóstw. Jedne są wielkie, inne malutkie. Niektóre są nowe, inne stare i tak obrosłe mchem, że jedynie świeżo złożone ofiary świadczą o tym, że jest to jakiś obiekt kultu. Można trafić na posążki Seimen Kongo czyli Błękitnego Strażnika, którego obowiązkiem jest ochrona pobliskiej wioski przed demonami. Czasami trafia się figurka Fudo-mioo, który z groźnego obrońcy buddyzmu stał się groteskowo przedstawianym bóstwem strzegącym od pożarów i klęsk żywiołowych. Jedną z najbardziej rozpowszechnionych postaci jest jednak bohater tego artykułu. Przedstawia się go z ogoloną głową i w mnisich szatach. Zawsze uśmiecha się łagodnie, a jego okrągła jak księżyc w pełni twarz ma niemal dziecięce rysy. W prawej dłoni trzyma długą laskę shakujo, zakończoną sześcioma pierścieniami. Ich brzęk odpędza demony i oczyszcza z nocnych mar ludzkie sny. W lewej ręce dzierży magiczny kamień mani, mający cudowną



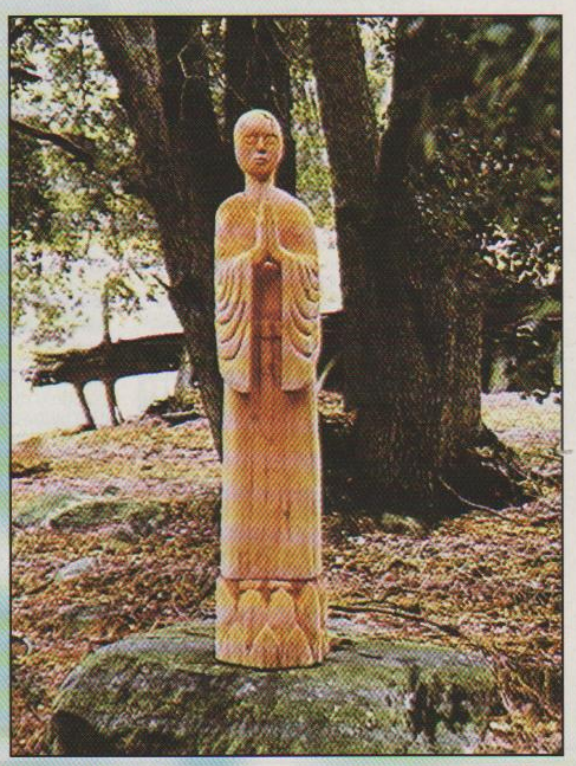
zdolność spełniania wszystkich życzeń. Na malowidłach często widnieje nad jego głową buddyjska aureola. W Japonii jego indyjskie imię Kshitigarbha dawno już poszło w zapomnienie. Tutaj jest znany od pokoleń jako Jizo-bosatsu lub po prostu O-Jizo-sama, czyli Szanowny Pan Jizo.

SHINTO, BUDDYZM, NIRWANA I BODHISATTWOWIE

Jak zapewne wiecie, shinto jest religią tak bardzo japońską, że zastrzeżoną wyłącznie dla Japończyków. Z czego to wynika? Z tego, że bogowie japońscy wprawdzie stworzyli człowieka, ale nie człowieka jako takiego. Oni stworzyli J-a-p-o-ń-c-z-y-k-a. Nie jest zatem ważne, czy poszczególny obywatel Kraju Kwitnącej Wiśni chce wyznawać shinto, czy nie. Tak naprawdę to nie ma wyboru... On po prostu rodzi się z shinto oraz bagażem tradycji i pochodzenia. Nielogiczne jest zatem, by jakiś cudzoziemiec wyznawał shinto, nie mając japońskich przodków.

Ponieważ kami dały początek Japonii, każdy Japończyk wywodzi się od kami. Co więcej, ponieważ kami jest w każdym z nich, oni sami po śmierci mogą stać się kami. Dlatego Japończyk jest wdzięczny swoim przodkom (i kami) za to, że obdarzyli go życiem. Jego celem staje się spełnienie przekazywanych z pokolenia na pokolenia nadziei i ideałów. W takim duchu będzie też wychowywał swoje dzieci, bowiem realizacja tradycji jest jedynym usprawiedliwieniem przyjścia człowieka na ten świat.

Shinto uważa generalnie, że człowiek (jako potencjalne kami) nie może być zły. A przynajmniej jego dusza, bowiem ciało potrafi ulec pokusie. Zło jest elementem przychodzącym z zewnątrz i naruszającym naturę i równowagę dobra. Oczywiście pojęcie dobra i zła jest względne wobec zaistniałych okoliczności. Pojęcie zbawienia w shinto również jest hmm... względne. Nie trzeba niczego szczególnie wydumanego, by dostąpić zbawienia. Świat kami i ludzi przeplata się harmonijnie i wystarczy po prostu żyć w jedności z bóstwem.



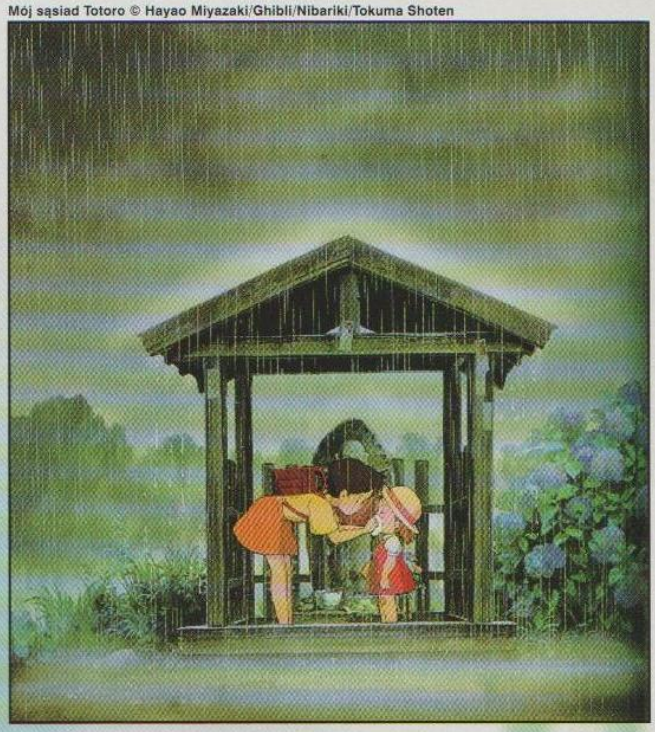
Buddyzm jest w Japonii religią obcą, choć mocno zaadoptowaną i przenikającą się z shinto. Przykładowo, część bogów shinto awansowało w panteonie buddyjskim do rangi buddów i bodhisattwów. Początków buddyzmu w Japonii należy się dopatrywać w VI w.n.e., gdy koreański władca Pekcze (jap. Kudara) wysłał w roku 552 (lub 538) do Japonii pierwsze sutry i wizerunki Buddy Siakjamuni. Dwa zasadnicze nurty buddyzmu to Mahajana (czyli "Wielki Wóz") oraz Hinajana (dla odróżnienia "Mały Wóz"). Oba te kierunki widzą życie jako ścieżkę cierpienia, którą należy dążyć do wyzwolenia, czyli nirwany. Różnice polegają na sposobie osiągnięcia "zbawienia". Hinajana zakłada, że należy zerwać wszelkie związki z materialnym światem. Tym samym jest to kierunek niezwykle "elitarny", dostępny zasadniczo jedynie dla mnichów i pustelników. Mahajana nie zmusza człowieka do całkowitego zerwania z obecnym bytem. Wystarczy się doskonalić i uwalniać od przywar, materializmu i dumy. Dążący tą ścieżką człowiek dochodzi do "oświecenia", stając się wolnym od ludzkich wad. Osiąga NIRWANĘ czyli stan, w którym nie będzie się już reinkarnował w inne formy, skazując się na kolejne cierpienia, ale odrodzi się w "brylantowym raju Buddy".

I tu dochodzimy do pojęcia bodhisattwy. Jest to mianowicie istota, która osiągnęła stan oświecenia, ale dobrowolnie wyrzekła się nirwany. W pojęciu buddyjskim człowiek jest swego rodzaju "akumulatorem" dobra. Może nagromadzić dobre uczynki, a po zbawieniu przekazać ich nadmiar dla dobra cierpiącej ludzkości, by pomóc jej w zmaganiach z życiem. Takim też właśnie bodhisattwą jest nasz O-Jizo-sama.

LEGENDA O-JIZO-SAMA

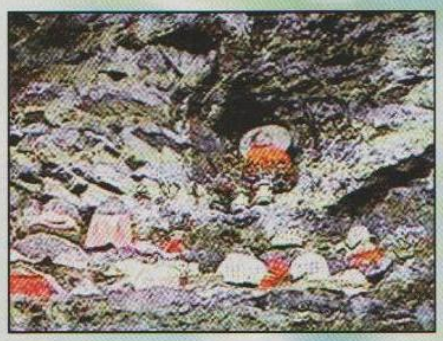
Niewielu członków panteonu buddyjskiego jest obdarzanych takim szacunkiem i miłością jak Jizo. Najdziwniejsze jest to, że w swojej ojczyźnie Kshitigarbha nie był szczególnie wyróżniającym się bodhisattwą. Chował się raczej w cieniu swoich wielkich "kolegów". Jego mit zaszczepiła w Japonii sekta shingon. Popularność zdobywał sobie powoli, ale jej szczyt osiągnął, gdy stał się dobrotliwym przewodnikiem dusz w zaświaty. Człowiek zawsze bał się "wielkiego niewiadomego" po śmierci. Nic więc dziwnego, że spoglądał z nadzieją w kierunku łagodnie uśmiechniętej postaci, która miała się nim zaopiekować po tamtej stronie. Jizo nie ogranicza się zresztą do roli przewodnika. Towarzyszy człowiekowi nie tylko za życia, ale i po wyroku, jaki otrzyma na piekielnym sądzie. W przeciwieństwie do bezlitosnych i nie uznających "okoliczności łagodzących" sędziów podziemi, nawet w piekle usiłuje swoim bezgranicznym współczuciem złagodzić cierpienia grzeszników.

Mój sąsiad Totoro © Hayao Miyazaki/Ghibli/Nibariki/Tokuma Shoten



Dużą część posągów i posążków Jizo można zobaczyć poubieranych w dziecinne ciuszki, śliniaczki i czapeczki. Są to rzeczy przedwcześnie zmarłych dzieci i niemowląt, którymi na tamtym świecie bodhisattwa opiekuje się na brzegach rzeki Sainokawara. Jest to bardzo szczególny odcinek działalności Jizo, który w tych dzikich i ponurych odmętach piekieł jest jedynym oparciem małych duszyczek.

W miarę jak rosła popularność i uwielbienie dla litościwego "świętego", zmieniała się również i rosła ilość jego personifikacji i specjalności. Jizo



zajmował się niemal wszystkim - od bólu zębów do poważnej roboty organów ścigania. Ludzie, a szczególnie dzieci, szukali pocieszenia i pomocy tej łagodnej istoty, tym bardziej, że ludowa religia zrobiła z niego bardziej przyjaciela i powiernika, niż budzące strach bóstwo. Jest więc tytułowy bohater zatrudniany pod imieniem Siogun Jizo do ochrony wsi i świątyń przed wszechobecnym złem. Jako Hisen (Hikeshi) Jizo spełnia rolę strażaka (czasami latającego). Jizo Taue staje się z kolei doświadczonym rolnikiem pomagającym chłopom w pracach rolnych. Do Enmei Jizo należy się zwracać w sprawach zdrowia i długowieczności. Z kolei Migawari Jizo jest wzorem poświęcenia, "podkładając się" w czasie wypadków w miejsce potencjalnych ofiar. Do najsmutniejszych i ponurych Jizo należą Sibarare Jizo, które stoją obwiązane sznurami i postronkami jak pospolici przestępcy. Ale nie jest to bynajmniej brak szacunku dla szlachetnej osoby O-Jizo-sama.

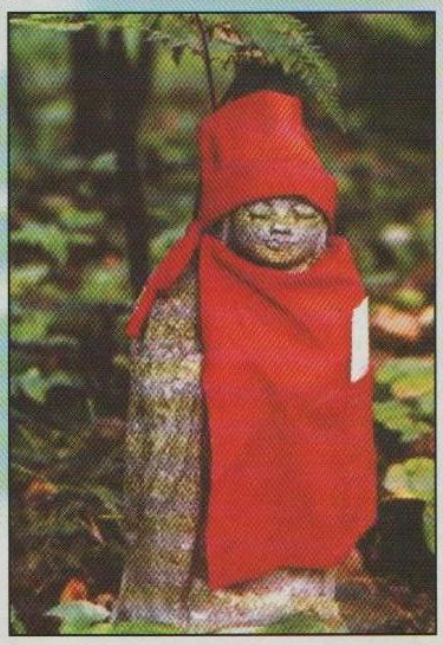
Pisałem już niegdyś o figurkach Darumy kupowanych najczęściej przy okazji Nowego Roku. Pękate lalki przypominające rosyjskie Wańki-Wstańki pozbawione są oczu. Człowiek maluje Darumie jedno oko i wypowiada życzenie. Spełni się - figurka dostanie drugie oko. Nie - do końca roku pozostanie kaleką i w końcu zostanie spalona. Podobnie jest z Jizo. Gdy coś komuś ukradną, szuka się Jizo i obwiązuje się go sznurem. Jeśli bodhisattwa odnajdzie zgubę, sznur zostanie ściągnięty. Jeśli nie... No cóż... Jeśli by wziąć pod uwagę ilość spowijających posągi sznurów, to można uznać, że Jizo nie bardzo pali się do policyjnej roboty.

HISTORIE Z ŻYCIA WZIĘTE...

Na koniec kilka historii świadczących o tym, że Jizo nie jest osobnikiem pozbawionym humoru i wbrew pozorom wad... Na początek historia z Yokohamy, gdzie swego czasu żył woźnica imieniem Magobei. Człowiek ten był wdowcem i miał syna. Pozbawiona matki sierota często przebywała w pobliżu posągu Jizo. Mężczyzna w końcu ożenił się po raz drugi. Niestety macocha nienawidziła chłopca i wykorzystując okazję, pod nieobecność ojca, wrzuciła go do kotła z wrzątkiem, gdzie gotowała paszę dla koni. Ciało schowała potem pod wojłokiem. Ku jej zaskoczeniu mąż wrócił wkrótce z pracy z chłopakiem przy boku. Gdy zła kobieta odkryła wojłok, znalazła tam posąg Jizo. Ten sam posąg wykazał się potem wieloma podobnymi wyczynami.

Inny z kolei Jizo wsławił się podczas pożaru Matsushimy. Para staruszków podczas pożaru wsi uratowała swój ulubiony posąg Jizo. Wdzięczne bóstwo pod postacią małego chłopca uratowało w zamian z ognia niemal cały ich majątek, podczas gdy reszta ludności straciła wszystko. Skąd wiadomo, że pomógł im Jizo? To proste... Uratowany posąg miał nadpalone stopy...

Najsłynniejszy Sibarare Jizo stoi w świątyni Nanzoin w Tokio. Pewien kupiec zasnął z towarem w pobliżu posągu Jizo. Gdy się obudził stwierdził, że go okradziono. Powiadomiona o przestępstwie



policja zaaresztowała Jizo jako najbardziej podejrzanego. Skrępowany sznurami posąg dostarczono na "komisariat". Oczywiście towarzyszył temu tłum ciekawskich. Nagle policja zamknęła bramy i oświadczyła, że wszyscy którzy weszli na teren posterunku są aresztowani pod zarzutem wtargnięcia. Grzywnę musieli zapłacić własnymi kimonami. Wśród walających się dziesiątków sztuk odzieży kupiec odnalazł swój towar. Naturalnie Jizo zwolniono, ale od tej pory każdy, komu coś zginie, obowiązuje go sznurem i żąda zwrotu zguby.

Teraz coś o Jizo z innej strony. Jizo z miasta Saga na Kyushu możemy oglądać oplątanego mocną siatką. Wiąże się z tym zabawna historia. Otóż administrator dzielnicy zaczął nagle dostawać rachunki za sake, opiewające na całkiem poważne sumy. Płacił bez narzekania bojąc się skandalu, ale w końcu postanowił wyjaśnić niemiłą sytuację. Naturalnie udał się do miejscowego Jizo, jako znanego łowcy złodziei i podczas modlitwy stwierdził nagle, że od błogo uśmiechniętej buźki posągu bije silny zapach sake. Rozwścieczony kazał go okręcić siatką. Rachunki przestały napływać, ale współczujący ludzie przynoszą bodhisattwie sake w malutkich buteleczkach.

Jest ponadto Jizo niepoprawnym łazęgą. Na przestrzeni wieków historia przekazuje setki niewyjaśnionych zniknięć posągów, które odnajdowały się potem w miejscach oddalonych o wiele kilometrów. Takie posągi nazywane są Mawari Jizo czyli wędrujące... Czasami figura znika z jednej wsi, by po jakimś czasie z tajemniczym uśmieszkiem pojawić się w innej. Np. we wsi Matsuzaki stoi pusty postument posągu. Dwa, trzy razy do roku Jizo pojawia się nagle znikąd, stoi dwa trzy dni i ponownie wędruje sobie w świat.

Sami powiedzcie, czy mimo szacunku, można nie polubić tego dobrotliwego i bezinteresownego wiercipięty?

Dla osób zainteresowanych pomocą Jizo (z Japonii bodhisattwa ma wprawdzie do nas kawał drogi, ale nie zaszkodzi spróbować) podaję na koniec mantry do Jizo.

On kakaka bisanmaei sowaka (mantra japońska)
Om ha-ha-ha vismaye svaha (sanskryt)

Darek Styrna

Bibliografia:
Jolanta Tubielewicz - Mitologia Japonii - W-wa 1986
S. Arutjunow, G. Swietlow - Starzy i nowi bogowie Japonii - PIW 1973
W. Kotański - Zarys dziejów religii w Japonii - W-wa 1963

NIEHOŃCZĄCE SIĘ MIASTO

część 2

Gdy w stolicy Japonii zapada zmrok aura tajemniczości zawisa w ciepłym powietrzu, a tysiące jaskrawych barw wypełnia przestrzeń. Zanim ostatnie promienie chylącego się za horyzont słońca obleką w metaliczny błysk najwyższe wieżowce, miasto zmienia rytm życia. Najatrakcyjniejsze o tej porze dzielnice toną w bajecznych kolorach, które zachęcają klientów do skorzystania z najróżniejszych ofert. Shinjuku i Ginza to te części metropolii, w których najpełniej rozkwita nocne życie. Peryferyjne obszary miasta zdominowane przez ciasne, wąskie uliczki skazane są o tej porze na zapomnienie. Po odejściu dnia serce Tokio bije w innym miejscu...

Dla większości Japończyków prawdziwe życie towarzyskie zaczyna się dopiero późnym wieczorem. Przez ostatnie 8 - 12 godzin pochłonięci całkowicie obowiązkami służbowymi nie byli w stanie wybiec myślami poza zaklęty krąg biura, fabryki czy innych miejsc pracy. Wieczorem mogą w końcu (jakkolwiek często w towarzystwie współpracowników i przełożonych) puścić wodze wyobraźni i dać się ponieść dzikiej fali przygód, które oferuje im Tokio nocą. A jest w czym wybierać!

Nietrudno jest trafić na wykwintne restauracje czynne do samego świtu. Być może nie są w środku nocy tak masowo odwiedzane jak w godzinach popołudniowych, ale pomimo to mogą wciąż liczyć na znaczny dochód. Byłem bardzo zaskoczony, gdy po godzinie trzeciej w nocy wszedłem do jednej z tokijskich restauracji. Przynajmniej połowa stolików była zajęta! Do dyspozycji spragnionych są także dostępne liczne bary z zakąskami, oferujące niezliczoną ilość napojów alkoholowych. W miejscach takich Japończycy potrafią prowadzić długie, ożywione rozmowy nawet na stojąco, gdy wszystkie miejsca siedzące są już zajęte.

Warto przyjrzeć się przez chwilę jak bawią się Japończycy w dyskotece. Moja pierwsza wizyta w tego rodzaju lokalu była bardzo szczególnym doświadczeniem. Kiedy wszedłem z koleżanką do dyskoteki, było już po godzinie dziesiątej. Z ogromnych głośników płynęła już rytmiczna muzyka. Ku mojemu zdziwieniu na obszernym parkiecie nikt jeszcze nie tańczył, a wszystkie stoliki były zajęte. Siedzący przy nich młodzi Japończycy spijali leniwie piwo. Odniosłem wrażenie, że czekają na "rozwój sytuacji". Jak się okazało, nie myliłem się. Moja przyjaciółka uświadomiła mnie, że jej rodacy nie mają specjalnego "zacięcia" do tańca i wolą zaczekać, aż ktoś inny zajmie parkiet jako pierwszy (!?). Bardzo szczególnym wyjątkiem okazał się sympatyczny starszy pan, który schowany nieco za głośnikiem przeskakiwał sobie "z nogi na nogę" wciąż w tym samym jednostajnym rytmie, niezależnie od tego, jaka muzyka wychodziła z głośników. Moja towarzyszka także nie chciała się "wyłamywać", wobec czego zajęliśmy jeden ze stolików, aby spokojnie wysączyć "nektar bogów". Podczas degustacji napojów byłem świadkiem pierwszych nieśmiałych prób "rozkręcenia się" na parkiecie. Co ciekawe, nikt nie tańczył w parze, a jedynie w mniejszych czy większych grupach. Niestety próby te nie przyniosły trwałych rezultatów i ponownie w lokalu nastała nieciekawa stagnacja w "rozwoju sytuacji". Uznałem, że był to doskonały moment, aby wziąć w "obroty" moją partnerkę. Na początku spotkałem się z nieśmiałymi próbami "oporu", ale w końcu postawiłem na swoim. Było to wyjątkowe uczucie - tańczyliśmy w parze w szalonym tempie, a cała reszta obecna w lokalu obserwowała nas bez przerwy, jakby właśnie dostrzegli niezidentyfikowany obiekt latający (czy też dwa). Po dwóch czy trzech utworach parkiet zaczął się wypełniać.

Szef kuchni oczekujący na klientów przed wejściem. W samym środku tej restauracji pracuje dwóch kucharzy otoczonych owalnym stołem, który bez przerwy obiega ruchoma taśma. Na tej taśmie kucharze stawiają potrawy na niewielkich talerzach, które z kolei zabierają sami klienci siedzący przy tym owalnym stole.

Prawdziwie oryginalną atrakcją wieczoru jest słynne karaoke. Za tą przyjemność płaci się przy wejściu, po czym otrzymuje się klucz do niewielkiego pomieszczenia. W bardziej wykwintnych miejscach tego typu można dokonać wyboru osobiście. Dokładna dokumentacja fotograficzna każdego pokoju znajduje się na ścianie w recepcji. W karaoke, które miałem okazję odwiedzić, mieliśmy do dyspozycji około 40 pokojów, z których każdy był inny. Niestety taki luksus kosztuje około 150 złotych za godzinę wynajęcia. Nie trzeba dodawać, że po wypiciu kilku drinków i wykonaniu paru wokalnych popisów ze znajomymi, nawet dwie godziny zabawy mogą nie wystarczyć.

W każdym pokoju do dyspozycji są przynajmniej dwa mikrofony, ogromny telewizor, "pilot" z możliwością wyszukiwania utworów oraz aparatura elektroniczna pozwalająca ustawiać głośność i barwę dźwięku odbieranego przez mikrofon. Można także zamówić sporo napojów, także alkoholowych. Goście karaoke mają oczywiście do dyspozycji katalog z setkami piosenek. Zazwyczaj na jednego wykonawcę czy zespół przypada kilka lub kilkanaście utworów. Z katalogu tego można wybrać utwory muzyków japońskich, a także z innych krajów, śpiewających po angielsku. Dzięki tej drugiej możliwości nawet obcokrajowiec może liczyć na dobrą zabawę w karaoke. Po wybraniu utworu z katalogu wprowadza się do pamięci "pilota" numer przyporządkowany tej piosence. W ciągu kilku sekund na ekranie telewizora rozpoczyna się emisja teledysku (niestety nie zawsze oryginalnego), a w dolnej części monitora pojawiają się słowa dokładnie w momencie, w którym powinny być zaśpiewane. Można więc próbować śpiewać nawet w przypadku, gdy słyszy się utwór po raz pierwszy. Moi znajomi śpiewali naprawdę dobrze. Ja potrzebowałem kilku prób, ale stopniowo moje możliwości wokalne się poprawiły.

Panorama nocna. Widok z najwyższego budynku w Tokio (60-te piętro) na dzielnicę Ikebukuro.

Jak się dowiedziałem ze źródeł dobrze poinformowanych, kilka tygodni temu rozpoczęto pierwsze próby instalowania karaoke w... taksówkach! Czego się nie robi w Japonii dla wygody klienta! Ukształtowanie takiej postawy w polskim społeczeństwie zajmie, jak sądzę, kilka dziesięciolecia (o ile w ogóle to nastąpi). Wydaje mi się, że przedsięwzięcie takie jak karaoke miałoby duże szanse powodzenia w Polsce, jakkolwiek byłaby to bardzo oryginalna innowacja jak na nasze warunki.

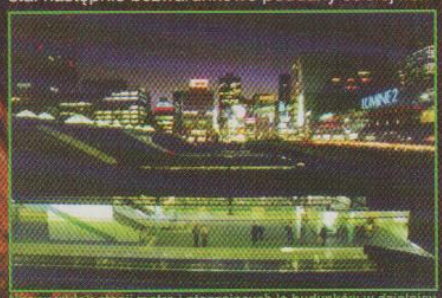
Są oczywiście inne miejsca, w których można miło spędzić czas. Mam na myśli rozrywkę towarzyską dla starszej części mieszkańców i prawdopodobnie zamożniejszej. Niestety nie mam zbyt szczegółowych danych na temat tej działalności. Z różnych powodów moje możliwości rozpoznania tego "mętnego" rewiru są dość ograniczone. Niemniej udało mi się zdobyć garść zasadniczych informacji o klubach nocnych od osób zaznajomionych lepiej z tą tematyką. W mentalności Japończyków funkcjonują wzorce moralne bardzo odległe od etyki chrześcijańskiej, za co bynajmniej nie należy ich potępiać ani klasyfikować jako "niemoralnych". Etyka chrześcijańska nie jest, jak sądzę, adekwatnym kryterium oceny mieszkańców Azji i prowadzić może do nieporozumień i zniekształconych wniosków.

Znane mi są liczne przypadki bliskich kontaktów damsko-męskich natury niejako "służbowej". Szczególnie przed wojną powszechnie akceptowane było zjawisko umilania czasu szefom w czasie przerwy na lunch przez sekretarki i innych "dbających o dobro firmy" pracowników płci żeńskiej. Wchodziło to niejako w zakres ich szeroko rozumianych obowiązków.

Obecnie w Tokio największymi centrami rozrywki towarzyskiej są Shinjuku i Ginza. To prawdziwa oaza dla poszukiwaczy mocnych wrażeń. Powszechnie znana jest szczególnie Kabukicho, będąca częścią dzielnicy Shinjuku. Moi znajomi z Tokio stwierdzili, że rejon ten zna większość mieszkańców płci męskiej tego miasta. Gdy przemierzałem wieczorem te okolice przedstawiono mi kilka, jak sądzę interesujących, propozycji. Mój stopień zaawansowania w posługiwaniu się językiem japońskim nie pozwolił mi jednak na poznanie szczegółów tych ofert.

Czynne niemalże do północy domy handlowe w Shinjuku. Po lewej stronie sklep muzyczny brytyjskiej firmy "Tower".

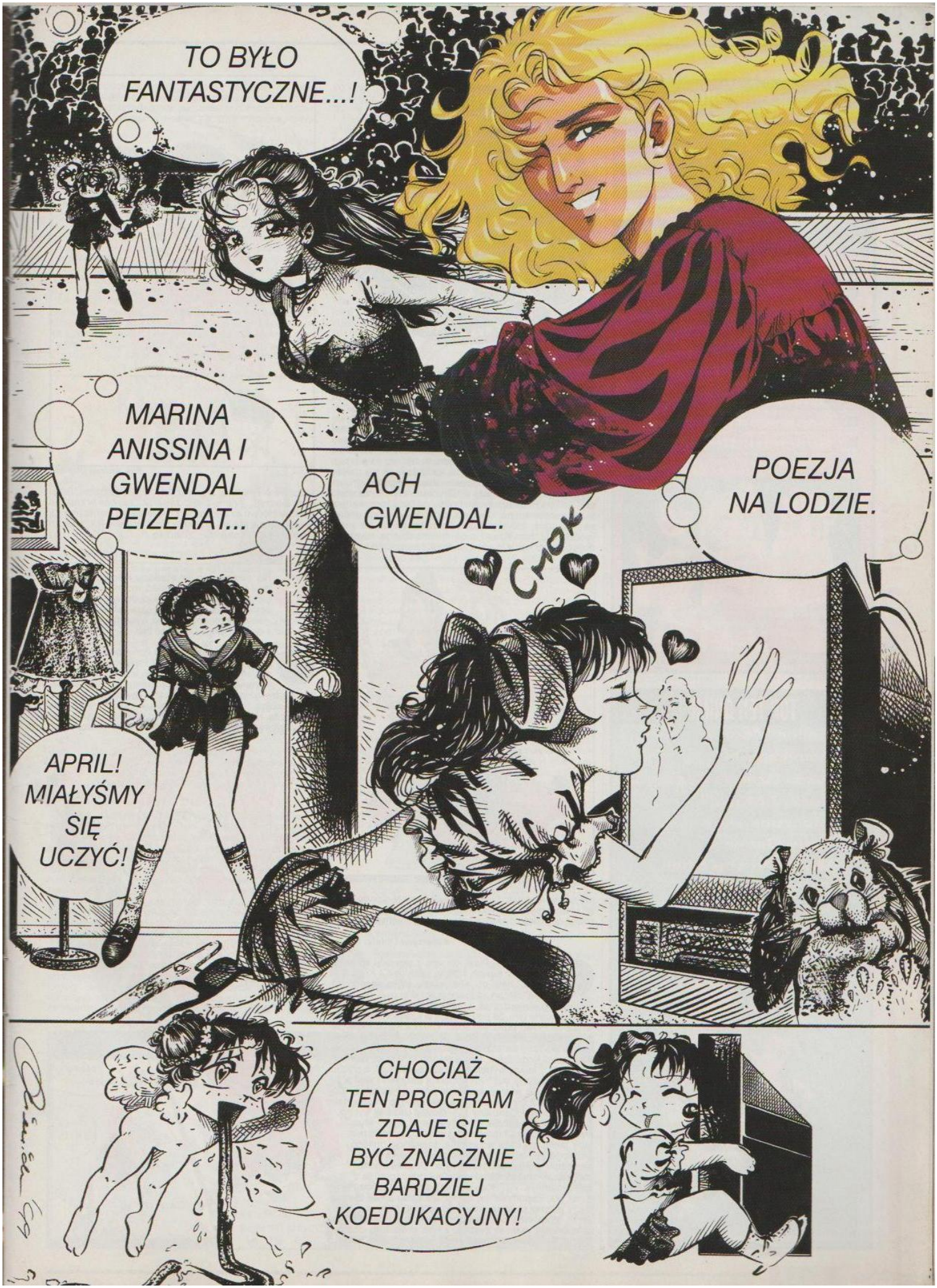
Miałem zresztą jeszcze wiele miejsc do odwiedzenia. Godny podkreślenia jest fakt, że prostytucja jest w Japonii formalnie zabroniona od zakończenia drugiej wojny światowej. Jednocześnie w każdej budce telefonicznej można spotkać niewielkie katalogi reklamujące osoby poszukujące towarzystwa. Tak więc jak świat stary, prawo stanowione nie zawsze jest egzekwowane. Wyjątek stanowią... (uwaga!) urzędy pocztowe. Wszechwładza surowych norm obyczajowych ujętych w literę prawa jest tam codziennością. Przekonała się o tym moja przyjaciółka, której postanowiłem zrobić niespodziankę. Przed trzema miesiącami wysłałem jej przedostatni numer "Kawaii" (doprawdy, tańsza byłaby całoroczna prenumerata!). Jak się później dowiedziałem "z pierwszej ręki" - przesyłka ta została zatrzymana w urzędzie pocztowym w Tokio do czasu wyjaśnienia "sprawy". Ten nieszczęsny egzemplarz "Kawaii" został następnie bezwarunkowo poddany ścisłej kontroli czujnego pracownika tejże instytucji. Przebadano sprawnie i drobiazgowo każdą stronę oraz wykonano kopie okładki i spisu treści (!!!). Nie wiem czy miało to związek z nieodległym w czasie przechwyceniem dużej ilości nielegalnej broni (!?), w każdym razie skopiowane fragmenty czasopisma zostały zatrzymane i umieszczone w nieznanym mi miejscu, gdzie być może doczekają się dalszych "oględzin". Jak poinformowano moją przyjaciółkę, która po odbiór "Kawaii" musiała osobiście udać się na pocztę, zainteresowanie okazane temu czasopismu wynikało ze zobowiązań prawnych. Zakazują one importu i eksportu wszelkich nośników zbyt "wyszukanych" informacji pobudzających krążenie odbiorcy. Jestem jednak przekonany, że redakcja "Kawaii" nie musi się niczego obawiać. Kto wie, może któregoś dnia znajdą się chętni do prenumeraty po tamtej stronie globu... Jedna rzecz mnie jednak zastanawia. Dlaczego urzędnik skopiował także stronę koperty zawierającą adres nadawcy?



Nocny widok stacji metra i otaczających ją budynków w dzielnicy Shinjuku.

Jedna rzecz nie ulega wątpliwości - Tokio to miejsce, w którym wiele się dzieje, a życie toczy się w oszałamiającym tempie nie tylko podczas pracy...

Tekst & foto: Przemysław Olejnik


TO BYŁO FANTASTYCZNE...!
MARINA ANISSINA I GWENDAL PEIZERAT...
ACH GWENDAL.
CMOK
POEZJA NA LODZIE.
APRIL! MIAŁYŚMY SIĘ UCZYĆ!
CHOCIAŻ TEN PROGRAM ZDAJE SIĘ BYĆ ZNACZNIE BARDZIEJ KOEDUKACYJNY!

LISTA PRZEBOJÓW

Regulamin:

1. Głosy oddajemy tylko na kartkach pocztowych.
2. W danym miesiącu można oddać tylko po jednym głosie na dowolne listy, czyli np. używając jednego kuponu "lista przebojów" - patrz: lewy górny róg, można wytypować jedno anime, jedną mangę itd.
3. Głosy nie spełniające powyższych warunków, nie będą brane pod uwagę.
4. W głosowaniu biorą udział tylko kartki z przyklejonym kuponem „lista przebojów", wyciętym z czasopisma.

Redaguje: Mangosia

TOP TEN MANGA

1. Sailor Moon
2. Dragon Ball
3. Neon Genesis Evangelion
4. X-1999
5. Lady Oscar
6. Oh My Goddess!
7. Slayers
8. Appleseed
9. Gunsmith Cats
10. DNA²

Sailor Moon © Naoko Takeuchi/Kôdansha/Tôei Animation

TOP TEN ANIME

1. Sailor Moon
2. Armitage III
3. Neon Genesis Evangelion
4. Tenchi Muyo!
5. Macross Plus
6. Lady Oscar
7. Ghost in the Shell
8. Gunsmith Cats
9. Iria
10. Slayers

Sailor Moon © Naoko Takeuchi/Kôdansha/Tôei Animation

SKRZYNKA KONTAKTOWA • KAWAIIOWA

(...) Przyszła wiosna, a z nią wzmożona potrzeba rysowania. Głowa mi pęka od pomysłów, ale ta przeklęta szkoła... Mimo wszystko, muszę coś stworzyć, nieważne, czy będzie to miało symetryczną buzię i proste nogi. Takie drobiazgi nie zaprzepaszczają przecież walorów czegoś, w co włożyłam kawał pracy, czasu i życia. I tak będę to ceniła bardziej niż najlepszy plakat kupiony za ciężko wyżebrany szmal. (Ojce jak się dowiedziały na co zbieram, to obcięły na miesiąc dotację). A propos pieniążków, to sądzę, że nie należy uzależniać swojego zainteresowania mangą od grubości portfela. Czytając listy w KSK, zauważyłam, że wielu czytelników przelicza swoje hobby na ilość tomów mangi lub kaset z anime. Uważam, że to dosyć droga impreza na kogoś, kto stawia na ilość. Ale to już nie moja broszka. Ja mam Kawaii, moją własną mangę, telewizor, dosyć tolerancyjne Wapno, stukniętą przyjaciółkę Agnieszkę (która marnuje życie dla fizyki i reszty dziadostwa), jej równie niezrównoważonego kota i zaje...ty czerwony rower, co wzięte do kupy wystarczy mi do emerytury. (...)

Katarzyna Obiała, Radom

Rys. Justyna Paluszak.

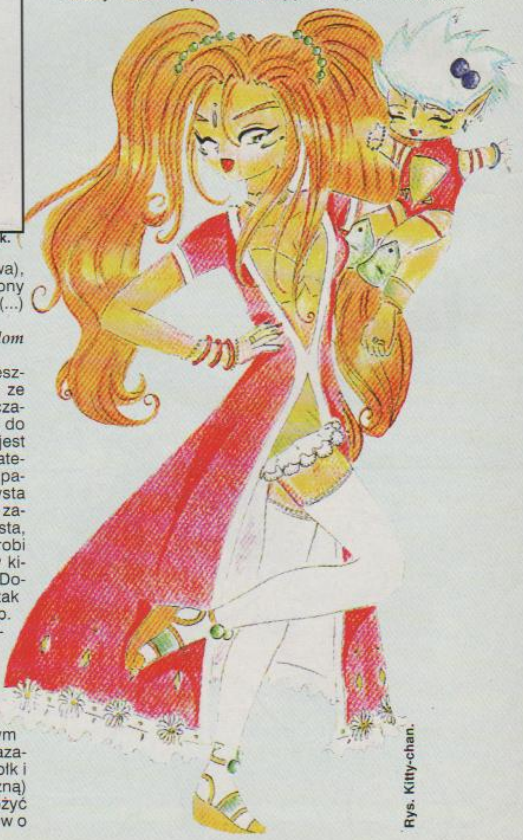
Konnichiwa! Piszę do was z powodu zamieszczonej w Kawaii 4/99 w rubryce "Z Kraju i ze świata" notki pt. "Miś uszatek bajką wszechczasów!". Moim zdaniem autor (ka) myli się, co do tytułowego stwierdzenia, ponieważ bajka ta jest (co jest powodowane tym, że powstawała w czasach PRL-u) ateistyczna! Przed pójściem spać: Chrześcijanin mówi pacierz; Muzułmanin bije pokłony do Allacha; Buddysta zapala Buddzie świeczkę i medytuje; Shintoista... też zapala jakieś kadzidełko; Szyita, Mormon, Amisz, Dżinista, Hinduista... każdy wypełnia nakazy swej religii, a co robi nasz ateistyczny miś? Ano, macha uszkiem i wali w kimono-_^. Co więcej, wszystkie postacie są takie. (Dobrze, że się z tym nie obnoszą i się tym nie chlubią, tak jak śp. Komitet Centralny -_-). Gdyby Uszatek był np. Katolikiem, prosiaczek - Protestantem, zając - Muzułmaninem, ciocia Chrumchrum - etc. etc., ta bajka miałaby jakieś głębsze przesłanie, tolerancję, miłość bliźniego itp., a tak, jest tylko zwykłą bajką (o zabarwieniu lekko propagandowym - Uszatek obchodził wszak chrześcijańskie święta, ale, zgodnie z zaleceniami KC PZPR, wyłącznie po świecku). Poza tym autor (ka) zapomniał (a) dodać do spisu bajek zakazanych, jedynej słusznej (czyt. radzieckiej) bajki pt. "Wołk i zajc", która emanuje przemocą (fizyczną i psychiczną) oraz brutalnością. W związku z tym, proponuję dołożyć kiedyś do Kawaii (np. kosztem kończących się działów o japońskich świętach) artykułu (lub osobnego działu "Przemoc inaczej", "Anime bez przemocy", lub coś w tym guście, w którym to będziecie przedstawiać anime/mangi, w których nie ma ani grama przemocy, takie jak "Hokuto no Ken" lub "Urotukidoji" (kidding ^_^).

Rys. Andrzej Otrębski.

Seio Bermecy

No właśnie, ten list obrazuje jedną starą prawdę - gdy naprawdę chcieć, można się przyczepić do wszystkiego. ;) Co do sugerowanego przez Ciebie działu, to chyba jednak sobie odpuścimy - wszak z recenzji można wyczytać z jakim anime mamy do czynienia. Dzięki za list!

Chciałam coś napisać do Apri Cort. Wiesz, że ja czuję dokładnie to samo? Praktycznie nigdy nie miałam przyjaciół, ale dzięki mandze mam przynajmniej kilku dobrych znajomych. I tak przeważnie siedzę w domu, czytając książki (zwłaszcza Tolkiena) albo rysując. (...) Lilu z Łodzi sugeruje, abyśmy odcięli się od świata. Hmm wiesz, że to bardzo ciekawa propozycja? Niestety warunki życia zmuszają trochę do uważania na



Rys. Kitty-chan.

to, co jest dookoła. Ja przyznam się szczerze, nie lubię materializować się w świecie zewnętrznym i myśleć o tak przyziemnych drobiazgach jak: zadania domowe, klasówki, czy o tym, że mama właśnie karze mi wyrzucić śmieci.

Merry-chan

(...) Nie gadać mi tu o żadnej alienacji i osamotnieniu, bo jedyne co może zrobić człowiek w tym kierunku, to samemu się wydać na pastwę losu tym dwóm zwierzakom (nie Alfred, to nie było do ciebie). Alienacja jest wyborem człowieka. Nie wpływają na to jego zainteresowania, pasje, tylko on sam. Kiedyś miałam masę znajomych. Zachowywałam się jak oni, robiłam to samo, miałam te same zainteresowania. Gubiłam samą siebie w tym bezosobowym gwarze. Zdecydowałam się, że poszukam siebie, że nie będę robiła z siebie kolejnego klona. Teraz mam wiele własnych zainteresowań i wiem, że nie zawdzięczam swojego sposobu myślenia echu innych osób, tylko sobie samej. Chodzę do liceum, należę do harcerstwa. Naprawdę niewiele osób wie o mojej fascynacji mangą. Wiedzą o niej ludzie, których to na serio interesuje. To, że nie mam własnego kółka adoracji wcale mi nie przeszkadza. Sama wybrałam "jakość, a nie ilość" przyjaciół i nie mam ich na pęczki. Zgadzam się z Apri Cort (KSK19). Manga jest dla mnie

Nasi Kochani Czytelnicy pamiętają o każdej rocznicy, tę kartkę otrzymaliśmy od Michała Kotrycha z Oleśnicy.

odskocznią od spraw realnych, sprawia mi dużo satysfakcji, ale nie jest dla mnie wszystkim. Nie żałuje tego i nie życzę sobie żadnych żalów nad moją osobą, bo nie ma tu czego żałować. Wszyscy mangamaniacy, mangofile i najzwyczajniejsi w świecie fani tego kierunku - pozwólcie ludziom myśleć co chcą, robić co chcą, interesować się tym, czym pragną. To ich prawo. I tak jak my uważamy, że manga to sztuka przez duże "S", tak inni mogą uważać, że to chłam (nigdy ich nie zrozumiem). Jest takie powiedzenie: "Traktuj innych tak, jak sam chciałbyś być traktowany". Co wy na to? (...)

Madlena, Warszawa

Bardzo mądre słowa. Tak moi drodzy - zanim zaczniecie wymagać od innych, najpierw przyjrzyjcie się sobie. Nie można wymagać od kogoś zrozumienia, jeśli samemu się go nie potrafi okazać.

Po pierwsze: bardzo często przewija się w listach temat ogłoszeń ze stuprocentową gwarancją na odpisanie. Właściwie, to sama byłam zdziwiona ilością listów, które do mnie przyszły. Nie odpisałam na wszystkie, tylko na nieliczny procent, do tych ludzi, którzy mnie interesowali. Naprawdę, nie w tym tkwi sztuka, by napisać 200 listów do przeróżnych fanów, tylko by zawrzeć naprawdę ciekawą znajomość, choćby tylko jedną. Dlatego nie deklarowałam, że odpiszę na 100 procent, wiedząc o swojej niechęci do takich ekscesów... Poza tym, dlaczego ktoś oburza się, że prośba o znaczek zwrotny to bezczelność? Przecież przychodzi nawał listów, chcąc na każdy odpisać można zbankrutować (65gr x 200 listów = 130 PLN, a przecież nie zamierzamy zakończyć znajomości na pojedynczej wymianie!), zaś wydatek na jeden znaczek więcej, dla takiego piszącego w odzewie na ogłoszenie nie jest chyba majątkiem. Z własnego doświadczenia wiem również, że trudniej wtedy odmówić odpisania, więc jest to niejako gwarancją... Przy okazji, każdy chyba by się wściekał, gdyby w większości listów roiło się od błędów ortograficznych i gramatycznych i miało taką mniej więcej treść: "Cześć, jestem fanem... (tu wpisać orientację), nazywam się... (tak i tak). Odpisz proszę na 100 procent... Ojej! Muszę kończyć, bo spóźnię się do szkoły/przypali mi się zupa/przyjechała ciocia z Ameryki* (*niepotrzebne skreślić). PS - Masz tam moje foto, ale mi je odeślij, bo innym też je chcę wysłać!" - i wszystko. Czy ktoś nie poczuje się zlekceważony po takim liście? Albo odpowiedź na pomocną dłoń: "Tak, mam... (to i to) do wymiany, ale się pospiesz, bo podobną ofertę wysłałem 10 innym osobom. (Podpisany: taki a taki)". W dodatku widać, że list został napisany raz i skserowany w iluś tam kopiach na fatalnej maszynie, a polowy nie da się odczytać... Serio, zdarzały się takie przypadki! Ludzie, do kogo macie pretensje, jak piszecie "na odwal się"? Jeśli wam nie zależy, to czemu komuś innemu powinno? Po drugie: chyba nie powinnam wdawać się w dyskusje na ten temat, ale chyba jednak to zrobię. Nie wiem komu zależało na takim przereklamowaniu mangi Sailor Moon, ale napisano "w mandze postacie posiadają więcej głębi, nawet wrogowie mają swoje motywacje, nie są tylko pragnącymi ludzkiej energii i czystych serc potworami". No, sama się do tego nie przychylam, gdyż w mandze wróg się pojawia i ginie od jednego zaklęcia, a w anime może i przewija się przez 20 nudnych odcinków, po to, by w końcu pokazać swą klasę. Przykłady? Proszę bardzo: śmierć Nephrite, śmierć Zoisite, przejście na "dobrą" stronę Kermesite, uczucia Safiro i Demanda, rywalizacja pięciu wiedźm, przyjaźń Aluminium Siren i Lead Crow oraz nie lubiąca ich Tin Nyanko... To nie są postaci bezbarwne, sztampowe, skonstruowane z myślą o czteroletnich rozegzaltowanych dziewczątkach... I nie rozumiem, czemu ci "dorośli" fani SM narzekają na anime i chwalą mangę... Chyba już bardziej rozumiem tych, którzy dywagują o wyższości Akiry lub Ranmy nad Sailor Moon, to tylko kwestia upodobań, jedynym problemem jest tolerancja... Ale chyba nigdy tego nie pojmę, bo tak jak pewien Otaku-myśliwy-ichtiolog łapię 10 srok za ogon i zostanę zelżona i splugawiona przez tych prawdziwych otaku (czyt. nieuleczalnych maniaków, gatunek szczególnie pożądany, zwany "ortodoksyjnym"). Po trzecie: przychylam się do opinii, że Kawaii powinno było pozostać miesięcznikiem. Milej mi było dać te 5zł miesięcznie, niż 7,50 co dwa, wiedząc, że nie muszę tak długo czekać na moje ulubione pismo... (...). Nie poddawajcie się, w imię Księżyca! Przecież nawet temat Sailor Moon nie został jeszcze wyczerpany, a co dopiero innych, kultowych Anime, których temat zaledwie został przybliżony, lecz nie omówiony. A cale morze tych, które jeszcze nie zostały wspomniane? Przecież bez Was, mimo iż nie zostanie użyta broń atomowa, Ziemia stanie się dużo cichszą planetą... Tatakae!

Sailor Sun aka Kisekihime Anko

Oj tak, zdajemy sobie sprawę z tego, jak wiele zostało jeszcze do zrobienia, do opisania i pokazania. Szczerze mówiąc ten ogrom chwilami nas przeraża. Będziemy robili wszystko, co w naszej mocy - macie na to nasze słowo. Jeśli będziecie z nami, nie zawiedziemy Was...

Postanowiłam napisać ten list, podobnie jak wiele innych osób, gdyż jestem zachwycona Waszym pismem. W moim przypadku jest mi ono bardzo pomocne przy nauce języka polskiego. I tak naprawdę to dzięki Kawaii poznałam w Polsce przyjaciół. Z racji na mój wiek, choć nie jest to regułą, bardzo lubię Czarodziejki, ale nie tylko. Oprócz Waszej gazety czytam również wszystkie inne dostępne o Sailor Moon. Wiem, że dostajecie codziennie setki listów, ja chciałabym dostawać codziennie choć trzy, ale wierzę w to, że kiedyś ktoś sięgnie i po mój list i go przeczyta, a może wydrukuje? Ale nie zależy mi na tym bardzo, są ważniejsze listy do druku. Przy pisaniu pomaga mi starsza przyjaciółka, to dzięki niej ten list napisany jest z sensem. Chciałabym podzielić się z Wami moją historią i tym jak Wy oraz podobne, choć nie tak dobre, pisma pomogły mi znaleźć się w zupełnie obcym kraju. Niedawno skończyłam tyle lat, że bez namysłu każdy

"Asgaro", Rys. Misaki.

Właśnie dwukonną syrenką wyjechał młody Paweł Musiałowski
I obiegłszy dziedziniec zawrócił przed redakcyjne progi.
Wysiadł z wozu, biegi porzucone same
Poruszył syrenkę, dewastując zderzakiem bramę.
W redakcji pusto - bo drzwi od ganku zamknięto
Zaszczepkami i kołkiem zaszczepki przetknięto.
Dawno redakcji nie widział, bo w Tokio dalekim mieście
Kupował hentai mangi, końca doczekał nareszcie.
Wbiega i okiem chciwie plakaty i celuloidy starodawne
Ogląda czule jako swe znajome dawne.
Też same widzi garage kity, też same dziwne urządzenia,
Z którymi się zabawiać lubił od urodzenia.
I też same plakaty na ścianach wisiały.
Tu Akira w kombinezonie czerwonym, z oczyma
Podniesionymi w niebo, guna oburącz trzyma.
Dalej siedzi Mr.Root żałosny w japońskiej szacie.
Sprzedał swój Noren, po firmy częściowej straciu.
Dalej on sam Mr Jedi młodzian piękny i posępny
Obok Darek Styrna kompan jego nieodstępny.
Stoją na szańcach Kawaii, na stosach Piątków Tomaszów
Sieką wrogów, wśród kawaiiowych walących się murów.
Nawet stary cd-ek ów odtwarzacz ebonitowy
W bamberskiej plastykowej obudowie poznał u wejścia do alkowy.
I z dziecinną radością, włączył play
Aż soundtrack z Macrossa zabrzmiał,że hej.

Nadesłał: Animelex Micklewicz

Skojarzanki

Szampon Sailor Mercury i Shampoo - Shampoo spray.
Głos Sailor Pluto na widok karalucha - Death Scream.
Koktail Sailor Uranus - World Shaking.
Ogrodzenie wokół domu Sailor Saturn - Silent Wall.
Która Czarodziejka jest lekarką? - Sailor Star Healer.
Spotkanie których Czarodziejek wróży deszcz? - Mercury i Neptune.
Która Sailorka nie może pracować w elektrowni? - Sailor Jupiter.
Która czarodziejka nie może pracować w instytucie sejsmologicznym? - Sailor Uranus.
Dlaczego Sailor Pluto zmieniła się w Czarodziejkę? - zapomniała klucza od domu...
Dlaczego Sailor Neptune pływa w basenie? - bo gdyby nie pływała, to by się utopiła.
Dlaczego Ranma trzyma w domu pandę w klatce? - bo w akwarium nie chciała się zmieścić.
Lum do Ataru: Kocham cię na zabój!!! (TRAAACH!!!!!!!).

Nadesłała: Naru Aihime

Scenariusz do programu Tok-Szczał na każdy temat. Pomysł: sekcyjny Rafał. Text: Rafał, Tenchi (przeróbki, poprawki itp.). Wykonawcy: Rafał - jako Prezenter, Tenchi - jako Zamaskowana Peleryna.

P: Dobry wieczór państwu! W naszym programie Tok Szczał na każdy temat, mamy zaszczuć... przepraszam, zaszczyt powitać kolejnego gościa. Zamaskowaną Pelerynę! (tu wchodzę na scenę). Dobry wieczór Zamaskowana Peleryno!
ZP: Dobry wieczór.
P: Witam cię serdecznie. Proszę, zaspokój ciekawość słuchaczy i opowiedz coś o sobie.
ZP: Byłem Moonie.
P: Aha, Moonie. A czym to się u ciebie objawiało?
ZP: Najczęściej orbitowałem dookoła Ziemi.
P: O? A na jakim paliwie?
ZP: A, to różnie. Przeważnie na kisielu (chodzi tu o to, że Rafał jest zapalonym miłośnikiem kisielu).
P: Aha, rozumiem.
ZP: Hodowałem też róże, czerwone, potrzebne mi do (tutaj gest rzutu) rzucania nimi w demony.
P: Aha, a jak te demony wyglądały?
ZP: No, zasadniczo jak ludzie. Ja w nich (nielogizm celowy) tymi różami, a Sailor Moon, moja kobieta znaczy się, robiła wtedy (tu następuje gestykulacja a'la balet S.Moon) i one rozpadały się na kawałki.
P: O Boże! A czym ona tych ludzi tak, mieczem?
ZP: Nie. Berłem, no taką pałką.
P: Aaa, pewnie bejzbolową. To trzeba było od razu, że jest szalikowcem!
ZP: No nie, nie miała szalika, tylko granaty we włosach i skrzydła, fadne nawet, w kolorach tęczy. Taka moda, wie pan...
P: Wiem, wiem, ta dzisiejsza młodzież...
ZP: No i włóczyła się, wie pan, z takimi czterema przyjaciółkami. To znaczy, wie pan, czasami przyłączał się taki jeden Haruka ze swoją laską. Nazywały siebie Czarodziejkami i jak już mówiłem, napadały na te demony. Ale ja jestem człowiek spokojny, wie pan, i miałem już dosyć tego całego mydła-powidła. No i rzuciłem to wszystko. Teraz prowadzę całkiem normalne życie. Jestem mechanikiem maszyn kroczących. Zawsze jest z nimi kupa roboty. Nazywają się Evangeliony.
P: Rozumiem. Czy chciałbyś na zakończenie dodać coś jeszcze?
ZP: Tak. (wstaje). Teraz moje życie stało się lepsze. I jedyne co się teraz dla mnie liczy, to techno!
P: Tak trzymać! Dziękujemy ci Zamaskowana Peleryno i żegnamy cię tym oto utworem (tu wchodzi temat z niemieckiej wersji czołówki Sailor Moon).

(pozdrowienia dla Magdy "Michiru" - big kiss!)

Rys. Toya.

powie "smarkata". Pochodzę z Paryża, miasta za którym tęsknię. W roku 1994 wyjechałam stamtąd do Indii i byłam tam do roku 1996. Gdy wreszcie przywykłam do tamtejszego klimatu i kultury, musiałam wracać. Z powodu

Powoli dostajemy od Was coraz więcej zdjęć z wakacji - wielkie dzięki! To pochodzi od Kony'ego (tak - tego!;), oto jego komentarz: "Pozdrowienia od sympatycznych Japonek dla Czytelników Kawaii. Ten z lewej to ja - Kony! (Wszystkie panie wiedziały, co to jest Kawaii:) - rejs po Sekwanie w Paryżu."

Czytelnicy przysyłają do redakcji masę innych gadżetów, po lewej widać gumowego Maneki-neko, a po prawej ręcznie robiony (!) Chomik Alfred, którego autorem jest Paweł Gonet z Krosna - wielkie dzięki! Odwaliłeś kawał dobrej roboty!

pracy moich rodziców niedługo zabawiłam w ojczyźnie. Po krótkim czasie tata dostał posadę w konsulacie i wyjechaliśmy do Polski. Wybaczcie, ale jest spora różnica między mieszkaniem we Francji, a w Polsce, że o Indiach nie wspomnę! Bardzo tęskniłam. Od niepamiętnych czasów bardzo fascynował mnie film o Czarodziejkach. Zbierałam plakaty, laleczki. Gdy tylko przyjechaliśmy do tego państwa na wschodzie, słynącego z Chopina, Kopernika, Szymborskiej, miałam nadzieję, że i tu się jakoś przystosuję. W tydzień po przyjeździe ukradziono, nie powiem drogi, samochód. W nim trzymałam akurat moje laleczki Czarodziejki, były w specjalnym domku. Samochód się znalazł, rozbity, lalek nie było. Później zaczęła się nowa szkoła, francuska, w centrum Warszawy. To jedyna rzecz, która pozwala mi zapomnieć o tym, że muszę być tutaj, a nie w domu. Bardzo długo narzekałam na samotność, koleżanki w szkole nie były zbyt fajne, w okolicy mojego domu nie poznałam nikogo. Jeżeli nawet mi się to udało, to śmiano się ze mnie, że "seplenię", ale tak naprawdę, to ja po prostu nie umiem wypowiedzieć wielu polskich słów. Postanowiłam rozpocząć pisanie listów, dałam parę ogłoszeń, do Was też, choć nie pospieszam z wydrukowaniem. Napisało do mnie wiele osób zachęconych moim pochodzeniem, podróżami (zwiedziłam prawie cały świat). Jednak po pewnym czasie nudziłam się wszystkim, musiałam odpisywać za pomocą jakiejś osoby, byłam zbyt "dziecinna". Mam wprawdzie kilka koleżanek i kolegów, którym zawdzięczam brak nudy i miłe słowa. Z tego miejsca pragnę wymienić choćby Pawła Musielskiego z Zabrza, jest sporo starszy - ma 18 lat, Ewę Kumor z Suszca, Małgosię Galiczak z Ługów. Osoby te, starsze, poważniejsze, zaakceptowały mnie, choć żadna z nich nie interesuje się anime. Spotkanie do jakiego doszło przy półce z czasopismami, pozostanie mi na długo w pamięci. Bo właśnie tam, szukając pism o Czarodziejkach, poznałam dwie sympatyczne dziewczyny. Chwyciłyśmy jednocześnie jeden egzemplarz Kawaii, był ostatni. Oddałam go znajomej dziewczynie w kucykach, na wzór Bunny. Tak się poznałyśmy. Szkoda tylko, że tak niewielu mam przyjaciół i tak słabo znam Wasz język. Może dzięki ogłoszeniu w Kawaii poznam wielu miłych i tolerancyjnych Polaków? Jeżeli list ten dostanie szansę ujrzenia światła dziennego, to bardzo proszę o zrozumienie mnie. Jeżeli znalazłaby się choć jedna osoba skora do napisania, to serdecznie zapraszam do korespondencji. Najchętniej poznam osoby z odległych miejsc Polski, znad morza, z gór. A wspaniałej redakcji pragnę podziękować za poświęcenie cennego czasu na przeczytanie tego listu oraz za to, że mogę Was czytać! Serdecznie jeszcze raz dziękuję!

Madelene, ul. Geodetów 36, 05-500 Piaseczno

My również dziękujemy za przesympatyczny list. Mamy gorącą nadzieję, że poznasz wielu wspaniałych przyjaciół i dzięki nim będą Cię łączyły z Polską same dobre wspomnienia. No i jak - są chętni do korespondowania z Madelene? Do dzieła kochani!

(...) W numerze kwiecień-maj 1999 napisaliście, że nie jesteście doskonali. Wy chyba idioci jesteście. Przecież jesteście perfecto i tacy KAWAII! (...) Uważam, że manga i anime powinna być dozwolona od lat 13, bo ci młodzi w ogóle jej nie rozumieją. Sama byłam młodsza, oglądałam SM i mówiłam, że to "bajka". Uważam, że byłam wtedy gówniarzem i nadal nim jestem, tylko, że starszym i więcej rozumiem. Ci młodsi nic nie rozumieją. A tak w ogóle, to ile lat i jakie doświadczenie trzeba mieć, aby u was pracować? (...)

Kawaii panienka, Czarna Białostocka

Cóż, manga i anime ma to do siebie, że jest dla wszystkich, ponieważ w mandze i anime znajdziecie WSZYSTKO! Są produkcje dla dzieci, młodzieży i dorosłych, dziewcząt i chłopców, piekarzy, uczniów, dentystów, biznesmenów i fanów joja, sportowców, wędkarzy, policjantów i cywilów, fanów motoryzacji, miłośników kuchni, kina przygodowego, erotyki, opowieści historycznych, horrorów, komedii, dramatu i co tylko Wam jeszcze przyjdzie do głowy. Wiek nie gra tutaj roli - każdy tu znajdzie coś dla siebie... są bajki, są też poważne filmy, są głupawe opowiastki, mające za zadanie tylko rozbawić, są wspaniałe opowieści z głębokimi przesłaniami. Jest tu wszystko - ograniczeniem jest tylko ludzka wyobraźnia, czyli... ograniczeń nie ma, gdyż wyobraźnia nie zna granic. No komu jak komu, ale chyba Wam tego nie trzeba tłumaczyć, ne?;) Co do pracy w redakcji - to trzeba spełniać tylko dwa warunki: umieć i naprawdę wierzyć w to co się robi, a reszta przychodzi sama.;)

(...) Kiedyś potępiałam mangę, mimo, że byłam rozeznana w temacie. Wydawało mi się to wszystko takie prostackie i kiczowate. Jednak spróbowałam być obiektywna i wtedy wpadł mi w łapy Gunm... to można nazwać "nawróceniem". Myślę, że każdy wie, że manga ma "wiele twarzy". Ja pojęłam to dopiero po przejrzeniu tego mistrzowskiego komiksu.

Rys. Agata Kołeśnik.

Po prostu znalazłam coś w moim stylu i nie sądzę, abym musiała interesować się jakimiś innymi mangami, jeśli oczywiście mi się nie podobają. Naturalnie, że jest jeszcze wiele cudownych dzieł mangowych, ale nie będę wymieniać. Po takim odkryciu stwierdziłam, że manga jest tak szerokim pojęciem, że gdyby była bardziej dostępna (jak w Japonii), to każdy (może prawie każdy) człowiek polubiłby choćby jakiś jej element. (...)

Gally

I właśnie to między innymi staramy się ludziom uświadomić. Manga to fenomen i majstersztyk pop-kultury. No ale niestety jeszcze daleka droga przed nami, a przykładem na to jest kolejny list.

Już na wstępie napiszę, że macie do czynienia z człowiekiem, który jest w stanie skrajnej rozpaczy i totalnego oburzenia. Sprawa tyczy się jak zwykle odbioru mangi i anime przez ludzi, a konkretnie przez komisję olimpiady polonistycznej. Otóż od września walczę nieprzerwanie o uzyskanie miejsca wśród laureatów tejże olimpiady, ponieważ to ułatwiłoby mi dostanie się (a jakże!) do wymarzonego liceum (och! klasa humanistyczna literacko-reporterska - to tak ładnie brzmi, no nie?), no i udało mi się dotrzeć do finału. Jego pierwsza część obejmowała wypracowanie i odbyła się jakiś czas temu, zdaje się 10 kwietnia. (...) W owej części pierwszej, spośród pięciu proponowanych, wybrałam sobie bardzo wdzięczny i ciekawy temat, który brzmiał: "Nie mogę się z tym zgodzić - list do redakcji na nurtujący mnie temat". Chwilę pomyślałam i - napisałam obszerny list na temat: "Manga i Anime - ich pojmowanie przez Polaków". Japońska sztuką komiksową i animacyjną interesuje się od ponad dwóch lat, więc nie było to dla mnie trudne, biorąc pod uwagę, że oni (tusza pedagogiczna) z pewnością nic o tym nie wiedzą. No i punkty za oryginalność miałam zapewnione - tak przynajmniej myślałam. A wczoraj dowiedziałam się, że na 50 możliwych moja praca otrzymała 9 punktów. Dlaczego? Ponieważ (jak stwierdziła jedna z pań z cynicznym uśmieszkiem) temat pracy, był nieodpowiedni. Ponieważ "praca wywołała kontrowersje, sprzeczne zdania i musiało się zbierać kilka komisji, aby ją ocenić". Kiedy zaczęłam się z nią kłócić, to jest uprzejmie powiedziałam, że "co do błędów mogę się niezaprzeczalnie zgodzić, ale że temat pracy był nieodpowiedni - nie, ponieważ zagadnienie brzmiało: nurtujący mnie temat, a ja właśnie o nurtującym mnie temacie napisałam." Pani natomiast w popłochu dodała, że nie chodzi tylko o temat, ale także o słownictwo, kompozycję, ujęcie. Czyżby? (...) Jeśli ktoś mi udowodni, że to nie była dyskwalifikacja ze względu na "inność", że ludzie z komisji nie potwierdzają po prostu swoim zachowaniem tego, co napisałam w mojej pracy i że jestem pierwszą osobą w Polsce, którą coś takiego spotkało - należy mu się Nobel. A swoją drogą, niech tylko dostanę się na studia i znajdę pracę w jakiejś znanej i poważanej gazecie - walnę im taki artykulik, że się za WIEEEEEEEL-KIM przeproszeniem (piiiii!! - ocenzurowano - dop. red.).

Ty też chcesz dostać Kawaii? Dzwoń - 555-444, prosić Mamoru! Rys. Kasia Dudziak.

Erato-chan, Kielce

Spokojnie, tylko spokojnie. Tak to już jest na tym świecie, że każda nowa idea musi mieć czas na akceptację i manga nie jest tutaj wyjątkiem. Swoją jednak drogą nie dziwię Ci się, że się zdenerwowałaś, chyba każdemu by w takiej sytuacji puściły nerwy. Wiadomo Jak u nas w kraju traktowany jest komiks, więc nie ma się czego dziwić, że jego odmiana w postaci mangi tym bardziej napotyka na opory. A szkoda, bo mamy w Polsce naprawdę sporo utalentowanych rysowników...

Może mój list wyda Wam się śmieszny, a na pewno nietypowy, gdyż pisze go nie fan mangi, ale jego rodzic - dokładnie jego mama. Tak, tak, jestem mamą - moja córka jest fanką Czarodziejek. Wielu znajomych mówi, że źle robię pozwalając oglądać "to paskudztwo", "tyle tam przemocy" - chwileczkę, a czyżbym się myliła, czy przypadkiem w Tomie i Jerrym nie wysadza jeden drugiego w powietrze, albo kroi na plastry? A w kreskówkach Warner Bros nie robią podobnie? - "leją się" aż im oczy wyłażą. Na taką odpo-

Rys. Justyna Paluszak.

Rys. Lidia.

wiedź większość znajomych mówi: "przecież to tylko filmy", właśnie, "tylko filmy" - więc co komu przeszkadza "walka o miłość i sprawiedliwość". Istna paranoja. Moja córka nadal ogląda Czarodziejki, zbiera figurki, plakaty, a nawet pozwoliłam jej na Trzy Gwiazdy wymalowane na ścianie (na dowód wysyłam foto). Dziwię się niektórym rodzicom, że potępiają mangę jako hobby. Oczywiste jest, że nie samą mangą żyje człowiek - jest jeszcze nauka, lecz jeżeli z nauką wszystko w porządku, to czemu zabraniać kontaktu z mangą? (...)

Agnieszka Kacprzewska, Warszawa

No cóż, zdecydowana większość rodziców czerpie wiedzę o mandze z prasowych doniesień, a jakie one są, każdy wie. Siła słowa pisanego jest potężna, a historia uczy, że już nie w takie bzdury ludzie wierzyli, no bo "w gazecie pisało...". Gratulujemy pani Agnieszce odwagi i pozdrawiamy!

Mam na imię Robert i mam 21 lat. Studiuję marketing i zarządzanie na bydgoskiej Akademii Techniczno Rolniczej. Piszę do Was ten list, ponieważ od niedawna interesuję się mangą i anime. Moim hobby od zawsze była piłka nożna. Mangą i anime zainteresowałem się dzięki mojej siostrze pół roku temu. Zawsze się z niej wyśmiewałem, że jest dziecinna, ponieważ ma już 17 lat i wciąż ogląda bajki. Teraz rozumiem jej pasję i jest mi przykro z powodu mojego poprzedniego zachowania. Wszystko zaczęło się latem, kiedy to telewizja Polsat 2 zaczęła emitować Kapitana Tsubasę. W sierpniu moja siostra wraz z rodzicami wyjechała do Berlina na dwa tygodnie i poprosiła mnie, żebym nagrał jej wszystkie odcinki podczas jej nieobecności. Kasia, bo tak ma na imię moja siostra, nagrywa prawie wszystkie anime lecące w telewizji. Zgodziłem się, ale niechętnie. Kiedy spełniałem jej prośbę, obejrzałem kilka odcinków i nagle mnie to wciągnęło. Po jej powrocie udawałem, że nic się nie stało. Kiedy oglądała kolejne odcinki Kapitana Tsubasy, oglądałem je razem z nią, udając, że np. czytam gazetę. Po jakimś czasie Kasia domyśliła się wszystkiego. Powiedziała mi, że nie warto się tego wstydzić i że w Polsce jest wielu otaku w naszym wieku. Wszyscy jej koledzy i koleżanki z klasy dokuczali jej przez długi czas z powodu jej hobby, ale ona się tym nie przejmowała i nie kryła się z tym, że jest fanką. Wiem, że było jej ciężko i podziwiam ją za to, że nie wyrzekła się swoich przekonań. Dzięki swojemu uporowi odniosła sukces. Koledzy i koleżanki już jej nie dokuczają. Swoją zawziętością zmusiła ich do zaakceptowania siebie taką, jaka jest. To dzięki niej nie wstydzę się, że stałem się fanem mangi. Teraz razem oglądamy kolejne odcinki Kapitana Tsubasy i ostatnio Jedenastkę marzeń. (...)

Robert Piotrowski, Bydgoszcz

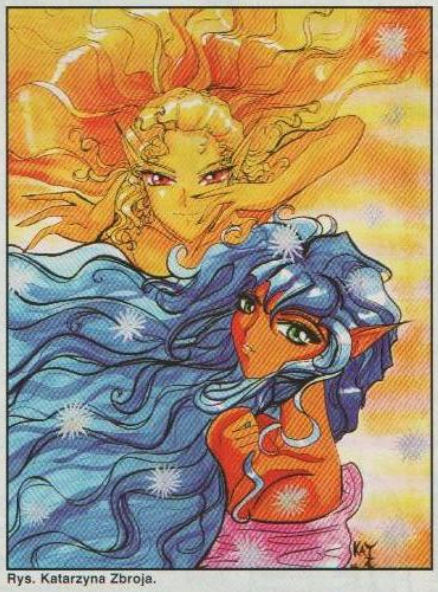
Hmm... aż się prosi, żeby powiedzieć - witamy w drużynie Robercie!;)

(...) Muszę skomentować list Katarzyny (KSK 3/99), która zmieszała z błotem Jerzego Moskala ze Szczecina (KSK 2/99). Droga Katarzyno! Z wielką przykrością czytałam słowa: "rozmieniasz się na drobne, próbując złapać 10 srok za ogon". Skąd możesz wiedzieć, kto w czym będzie dobry? Szkoda, że nie wierzysz, iż istnieją jeszcze na świecie "ludzie renesansu". Jakoś Da Vinci mógł być dobry we wszystkim, co robił... Pewnie nie pojmujesz, jak to jest kochać wiele różnych rzeczy. Jeśli coś uwielbiasz, nie możesz się tego zrzec na rzecz czegoś innego. Manga i anime są jednym z bardzo wielu moich zainteresowań, co wcale nie znaczy, że resztę zaniedbuję. Wręcz przeciwnie, pomagają mi rozwijać pozostałe zainteresowania. Chyba właśnie o to tu chodzi. (...) I jeszcze jedna sprawa: jak propagować mangę w swoim otoczeniu? Ja staram się, jak mogę. Na początku marca zorganizowałam w naszym miejskim domu kultury swój wieczór autorski, na którym prezentowałam wiersze i poezję śpiewaną własnego autorstwa. Ważnym punktem programu była rozmowa o moich wzorach i inspiracjach. No więc zaczęłam mówić o mandze i anime, odpowiadałam na pytania, odpierałam zarzuty o przemoc, seks i "dziecinadę". Do dziś ludzie oglądają tam wystawę moich mangowych prac. Jeśli w ten sposób udało mi się choć kilka osób zainteresować mangą, to jestem z siebie baaaardzo dumna! (...)

Apri Cort, Suwałki

I tak trzymać! Właśnie takich fanów nam potrzeba, ludzi, którzy wiedzą, czego chcą i potrafią swą wiedzę przekazywać innym. Pamiętajcie - powtarzaliśmy to wielokrotnie i jeszcze wiele razy powtórzymy - to od Was zależy przyszłość rynku mangowego w Polsce i to, jak nas będą postrzegali inni. Powodzenia, jesteśmy z Wami!

Już od dawna na łamach KSK przewija się temat nietolerancji wobec fanów mangi w naszym pięknym kraju. Niemal wszędzie można znaleźć listy otaku, opisujących jak wielki brak zrozumienia mogą okazać ludzie wobec naszego hobby. Wbrew pozorom wcale nie jest aż tak źle i można jeszcze znaleźć osoby, które potrafią zrozumieć innych i przyznać się do błędu.



Rys. Katarzyna Zbroja.

A oto przykład prosto z naszego podwórka. Tak się złożyło, że chodzę wraz z bratem do elitarnej szkoły z poszerzonym programem nauczania. Nasza klasa (na szczęście) składa się z piętnastki inteligentnych i taktownych osób, potrafiących uszanować cudze zainteresowania. Uznali oni, że jeśli oglądamy anime i czytamy mangi, to muszą one być warte czytania i nie wtrącali się do naszego hobby, obyło się więc bez głupich uwag i niepotrzebnych nerwów. Był wtedy styczeń. Siedzieliśmy na ławce i czytaliśmy nowe Kawaii, a konkretnie recenzję niesamowitego GITSa, gdy do klasy weszła nauczycielka hiszpańskiego i zainteresowała się co też my czytamy. Wyrwała nam Kawaii, po czym oznajmiła, że "nie spodziewała się tego po nas" i wygłosiła wykład na temat seksu, przemocy i perwersji w mangach, a Kawaii określiła jako pismo "dla zboczonych". Oczywiście zagotowało się w nas, a ja się wściekłem i oznajmiłem pani, że najłatwiej jest coś oceniać, gdy się nie ma o tym bladego pojęcia i że chętnie pożyczę jej kasetę z "Ghostem", aby sobie pooglądała "zboczone bajeczki" (jak je określiła). Dotrzymałem słowa i następnego dnia wręczyłem jej GITSa. Nazajutrz spodziewałem się wezwania rodziców lub czegoś podobnego, a tymczasem nauczycielka podeszła do mnie na przerwie i powiedziała, że bardzo mnie przeprasza, bo się pomyliła i nie są to żadne głupie bajeczki, tylko pełne głębokich przesłań opowieści i czy przypadkiem nie mamy jeszcze jakichś anime, bo bardzo by chciała je zobaczyć. Niesamowite, prawda? Może ten kadr z życia podniesie na duchu zdesperowanych fanów. Nie poddawajcie się! Kiedy żadne rozmowy nie dają efektów, zadziałajcie bardziej radykalnie. Musi się udać. W końcu są nas tysiące, a w tłumie zawsze jest siła. Co się tyczy nauczycielki hiszpańskiego, to teraz regularnie kupuje Kawaii i oglądnęła już wszystkie anime z naszej kolekcji, a ostatnio zainteresowała mangą fizyka, który też sobie kupił Kawaii. Not bad! Oby tak dalej!

Kastor i Polluks, Kraków

Rys. Marlena Łabędź.

Ten list bardzo nas podniósł na duchu i wróciła wiarę w ludzi. Wasza nauczycielka hiszpańskiego zrobiła rzecz bardzo trudną, co świadczy o wysokiej kulturze osobistej tej osoby - przyznała się do błędu. Niestety takie zachowanie w naszej rzeczywistości nie jest standardem, choć być nim powinno. Pozdrawiamy bardzo serdecznie Panią Od Hiszpańskiego :) i jednocześnie zwracamy Waszą uwagę na takie zachowanie - w końcu nikt z nas nie jest nieomylny. Wesołych wakacji, do zobaczenia w nowym roku szkolnym! Sayonara!

Regulamin Galerii Czytelników KSK:

1. Prac nie należy składać.
2. Prace należy usztywniać kartonowymi wkładkami.
3. Minimalny format prac to A5, maksymalny - A3, preferowany - A4.
4. Prace powinny być wykonane na białej i w miarę sztywnej kartce papieru, bez jakiegokolwiek nadruku (kratka, linia itp.). Prac nie należy wycinać.
5. KAŻDA praca musi być podpisana z drugiej strony (tam, gdzie nie ma rysunku), DRUKOWANYMI, WYRAŹNYMI LITERAMI. Oprócz imienia, nazwiska (ewentualnie pseudonimu), można podać również miasto, wiek, tytuł (czyli ogólnie - to, co chcemy, aby zostało umieszczone pod pracą w Galerii KSK).
6. Dopuszczalne są wszelkie techniki wykonywania prac (kredki, farby plakatowe, celuloidy, tusz, forma elektroniczna - format PC), natomiast w przypadku np. kredek świecowych i węgla nie gwarantujemy wykorzystania pracy, gdyż wykonane tymi technikami rysunki najbardziej narażone są na uszkodzenie.
7. Na kopercie należy dopisać dużymi literami, że przesyłka przeznaczona jest do Galerii Czytelników KSK.
8. Zamiast oryginałów, można przysyłać kserokopie prac.
9. Redakcja nie odpowiada za tematykę prac Czytelników oraz za ewentualne naruszenie ich praw autorskich.
10. Redakcja nie gwarantuje wykorzystania nadesłanych przez Czytelników prac w Galerii.

Wszelkiego rodzaju przesyłki do KSK, prosimy przysyłać na adres:

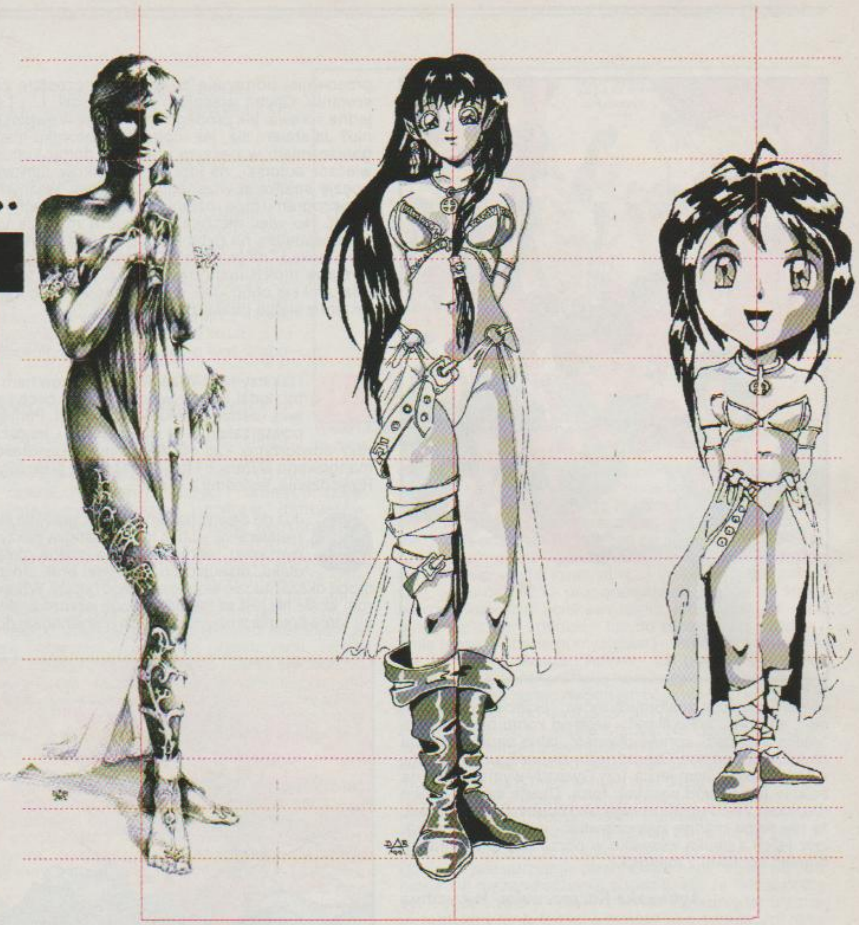
WYDAWNICTWO SILVER SHARK
"KAWAII - KSK"
ul. Tęczowa 25
53-602 Wrocław

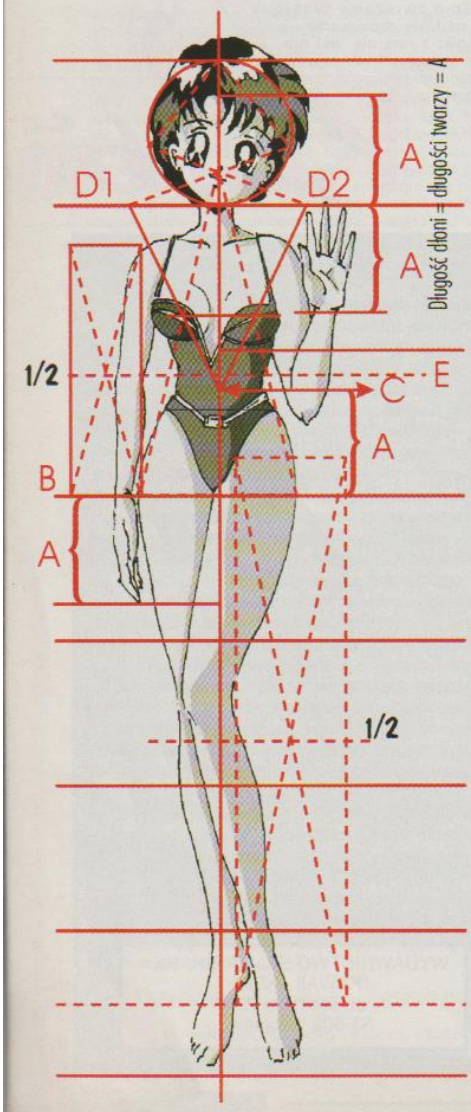
Ohayo !!!
Dzisiaj...
RYSUJEMY : KANON
POSTACI

spotkanie 1

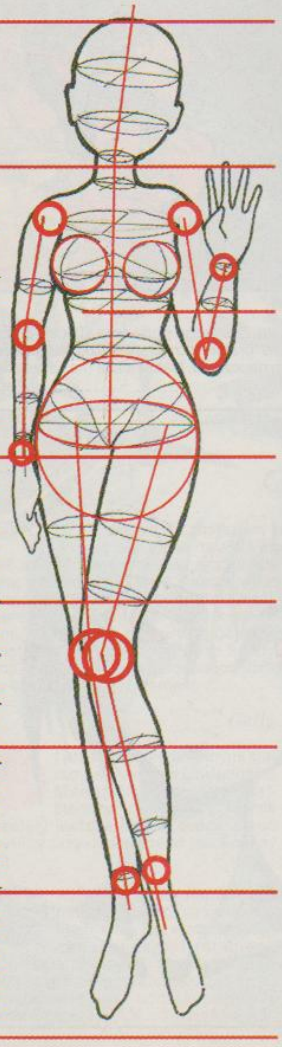
CZYM JEST KANON ?

Od wieków twórcy usiłowali stworzyć model "człowieka idealnego". W sumie zaczątki tych badań, jak rówież samo pojęcie KANONU zawdzięczamy Grekom. Dzieło pod takim tytułem napisał w V wieku p.n.e Polyklit. Obecnie KANON rozumiemy jako zasadę określającą idealne wymiary i proporcje ludzkiej sylwetki. W okresie historii proporcje te ulegały zmianom. Jeżeli jako tzw. "moduł" przyjmiemy długość ludzkiej głowy to np. Grecy uważali, że "człowiek idealny" powinien być wysokości 7,5 modułu. Okres renesansu w postaci Michała Anioła zaowocował kanonem 8 modułów. Boticelli posunął się nawet do 9 modułów. Obecnie uważa się, że sylwetka 7,5 modułu jest prawidłową budową przeciętnego człowieka. Kanon 8 modułów jest kanonem "człowieka idealnego". Natomiast 8,5 modułu zostało zarezerwowane dla gatunku superherosów (tak np. rysowany jest S u p e r m a n)





Długość dłoni = długości twarzy = A



Ta postać przyda nam się za chwilę, na razie zwróćcie uwagę na fakt, że człowiek to zbiór pewnych osi na które ponawlekane są elipsy. Takie stwierdzenie pozwala mocno uprościć sylwetkę ludzką w fazie szkicowania. Czerwone kółka to miejsca stawów.

Tyle w ramach wprowadzenia. Z góry uprzedzam, że postanowiliśmy podejść do temtu poważnie i w tej rubryce obok rysunku strikte mangowego przewinie się sporo informacji dotyczących rysunku jako takiego. Po prostu ogólnie biorąc nie jest ważne co rysujemy. Pewne umiejętności i techniki są uniwersalne i przydatne bez względu na to czy na kartce ma powstać postać mangowa czy rysowana "klasycznie".

Ale do rzeczy... Jak już zapewne zdążyliście zauważyć kanon postaci mangowej rózni się mocno od postaci "człowieka idalnego". Tym bardziej, że wielu rysowników japońskich będących klasykami posługuje się kanonem charakterystycznym dla siebie.

Na początek spójrzcie na rysunek górny i sami zauważcie jak zmieniają się proporcje postaci rysowanych realistycznie, mangowo i w technice "super deformed". Jako punktów odniesienia możecie użyć proporcji głowy (czyli modułu) w stosunku do położenia ramion, pasa, bioder, pachwiny i kolana.

Łatwo można zauważyć, że dwie pierwsze postacie rysowane w kanonie 7,5 modułu róznią się np. położeniem piersi, pępka, długością nóg, położeniem biodra - mimo, że wielkość głowy obu postaci jest podobna. Postać trzecia oczywiście odbiega od wszelkich kanonów, bowiem jak łatwo zauważyć długość jej głowy mieści się zaledwie trzy razy w długości ciała.

My na razie zajmijmy się proporcjami jakie są charakterystyczne dla dużej części postaci mangowych. Na początek płeć piękna. Nie ma to nic wspólnego z dyskryminacją płci męskiej... Po prostu wszyscy rysują dziewczyny...

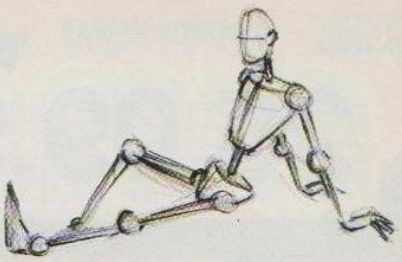
Jako przykład budowy nastolatki weźmy postać podobną do panny Ami Mizuno czyli mojej ulubionej Czarodziejki.

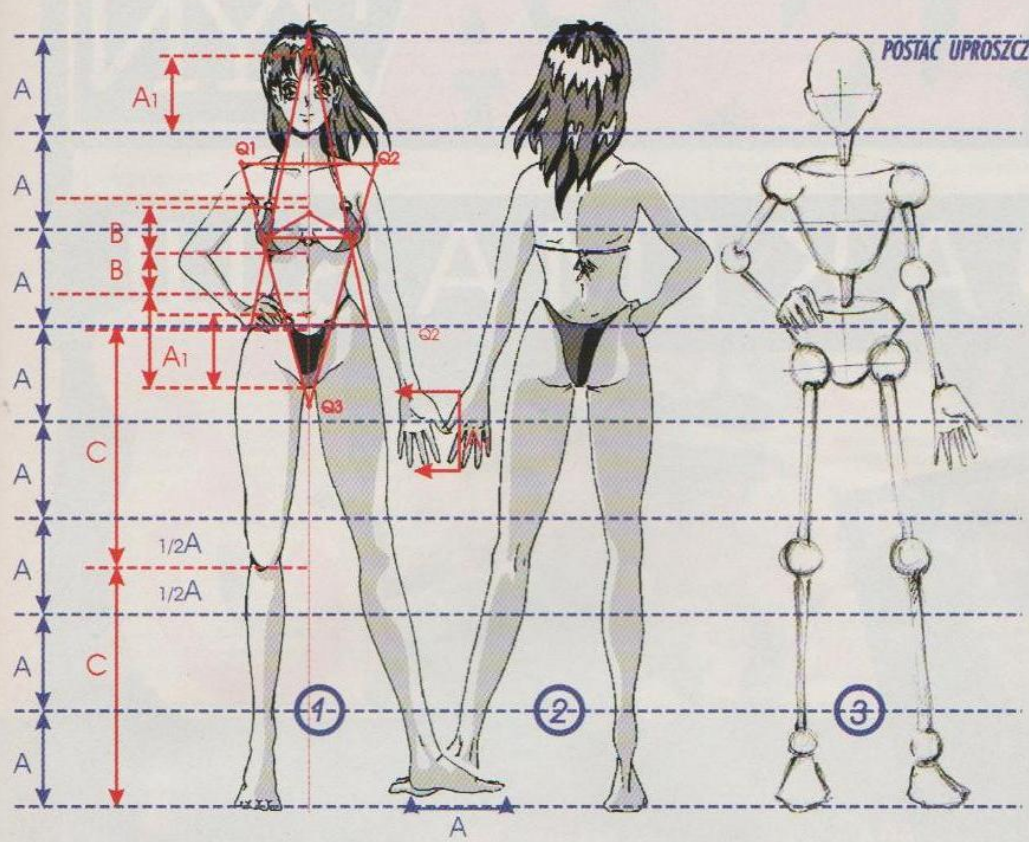
To co jest święte i niezmienne w proporcjach ciała to:

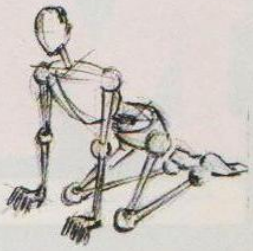
- długość twarzy (od podbródka do linii włosów) równa się długości dłoni;
- nadgarstek ręki zaczyna się na wysokości pachwiny;
- łokieć to połowa ramienia od barku do nadgarstka;
- kolano jest w połowie odcinka między biodrem a stopą;
- pępek leży w odległości dłoni od pachwiny (moduł A);
- zaobserwujcie jak przecinają się trójkaty wyprowadzone z pkt. D1, D2 (szer. barków) do pępka i z modułu 3 do nosa.

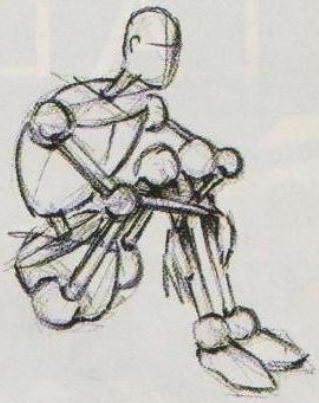
Przejdźmy teraz do pewnego standardu uważanego za klasyczny przez większość autorów podręczników do nauki rysowania mangi. Kanon ten ma 8 modułów i jest używany do rysowania osób dorosłych. Oczywiście tak jak już wspominałem większość mangaków wykształca sobie z czasem własny, na ogół "osobisty" kanon, ale zacznijmy od przykładów tzw. "podręcznikowych". Uwzględnia on większość proporcji z poprzedniego rysunku:

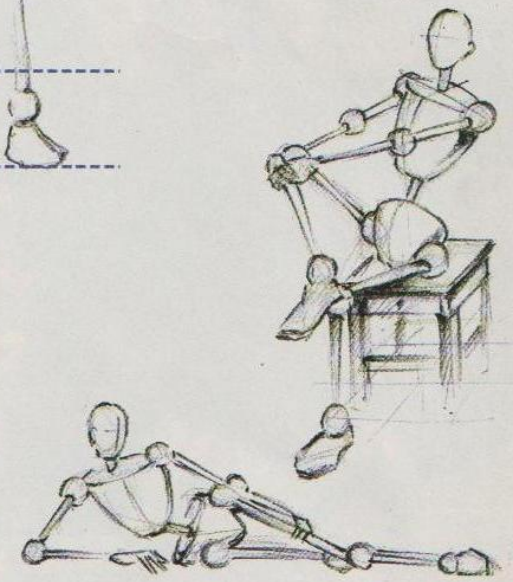
- długość twarzy (podbródek do linii włosów) = długość dłoni;
- długość stopy = wysokość głowy;
- długość dłoni = długość odcinka między pępkiem a pachwiną;
- kolano leży w 1/2 odcinka między stopą a biodrem;
- kolano jest na wysokości 2 1/2 modułu od stopy;
- wielkość piersi (odc. B) = odcinek od piersi do max. wcięcia w pasie;
- ramiona trójkąta Q1,Q2,Q3 o podstawie szerokości barków i wierzchołku pod pachwiną (jego boki przechodzą przez punkty styku pachwiny z udem) wyznaczają linie od wcięcia w pasie do pachy;
- ramiona trójkąta od linii bioder do głowy przechodzą przez sutki;
- poziom ramion to +/- 1/3 modułu;
- poziom bioder leży na trzecim module.







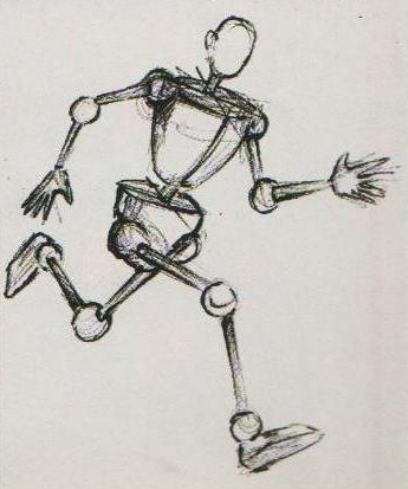




A teraz wróćmy do prawej (KONTUR) sylwetki Ami. Wspominałem już o możliwości uproszczenia sylwetki ludzkiej w fazie szkicu. Nim zaczniecie rysować postać z jej wszystkimi załamaniami i obłościami spróbujcie poeksperymentować na uproszczonym modelu. Odpowiadającym naturalnie kononowi 8 modułów. Mogę was zapewnić, że to niemała frajda i można uzyskać całkiem ciekawe efekty. Spróbujcie...

Jeżeli z sylwetki usunąć kształty elipsy pozostanie prosty model (sylwetka 3 powyżej), który możecie układać na papierze w dowolnej pozie. Wbrew pozorom to nie takie łatwe by taki ludek zaczął wyglądać naturalnie.

Model uwzględnia położenie wszystkich stawów, wielkość głowy, klatki piersiowej i miednicy. Stopy i dłonie można uprościć do kształtu paletki do ping-ponga. Nie bójcie się szkicować. Lepiej wykonać kilkanaście szybkich rysuneczków i ustalić jak powinna się sylwetka układać, niż po kilku godzinach rysowania "na czysto" stwierdzić, że coś jest nie tak...



ZADANIE DOMOWE

Nie ma co się obruszać, jak już wspominałem podeszliśmy do tematu poważnie. Jak są lekcje to musi być praca domowa...

1..... Na początek poćwiczymy pewność ręki. Każda kreska musi mieć swój początek i koniec. Niby nic trudnego, ale spróbujcie poprowadzić prostą kreskę od końca do końca kartki A3. Jednym pociągnięciem... A jak się uda to postawcie następną, równoległą do poprzedniej. I tak aż do końca kartki. Potem narysujcie do nich prostopadłe a potem skośne. Pamiętajcie, że nie wolno odrywać ręki od kartki. Unikajcie rysowania prostej kilkoma pociągnięciami. Nie zrażajcie się tym, że na początku linie będą krzywe. Wprawa przyjdzie z czasem.

rysujcie jednym pociągnięciem

unikajcie rysowania kilkoma pociągnięciami

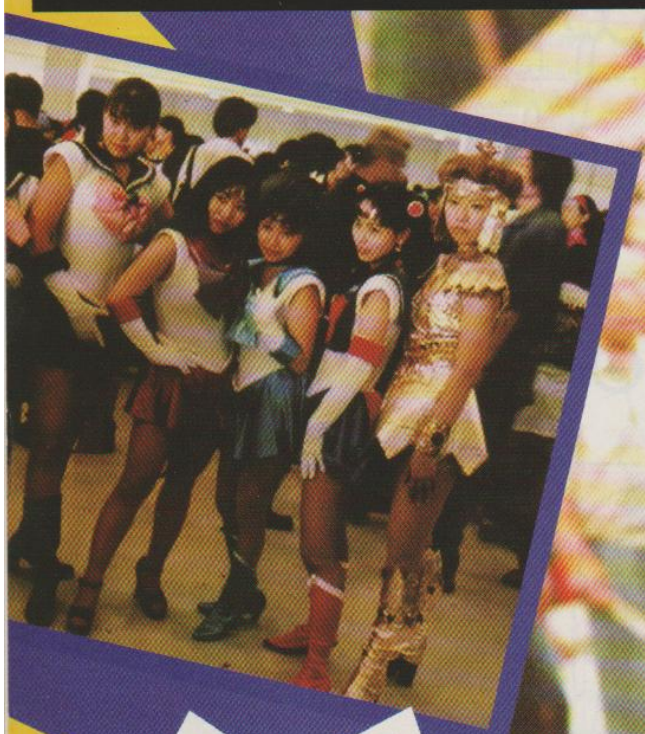
2.... Ćwiczenia z modelem. Narysujcie sobie uproszczoną postać o kanonie 8 modułów. Potem zmuście ją by usiadła na podłogę, na krzesło, położyła się na ziemi, podskoczyła, pobiegła, schyliła się, pomaszerowała, weszła na schody, upadła... możliwości są tysiące. Zwróćcie uwagę na prawidłowy kanon postaci. I sprawcie by ta postać ożyła. Przecież bohaterowie mangi są ruchliwi i dynamiczni. Zapewniam was, że prace z modelem to nie jest stracony czas. Takie ćwiczenia pozwalają szybko opanować umiejętność oceny proporcji i umożliwiają rysowanie "od ręki" dowolnej sylwetki statycznej lub w ruchu... Macie na to dwa miesiące...

25.09.99 Warszawa

MANGAZYN

ITADAKIMASU!

3



Premiera POP

Kawaii KONTAKT

(redaguje: Mangosia)

Regulamin:

1. Anonse do rubryki "Kawaii Kontakt" nadsyłamy wyłącznie na kartkach pocztowych lub pocztą elektroniczną.
2. Anons nie powinien przekraczać trzystu znaków oraz ogłoszeń zawierających oferty handlu hurtowego oraz sprzedaży, kupna, wymiany wydawnictw pirackich.
3. Anonse będą umieszczane w kolejności nadesłanych zgłoszeń.
4. Redakcja zastrzega sobie prawo do skrótów, przeredagowywania anonsów i odrzucania ofert nie spełniających warunków powyższego regulaminu.
5. Redakcja nie ponosi odpowiedzialności za treść ogłoszeń i wynikłe z nich skutki.

Proszę o kontakt wszystkich fanów M&A (zwłaszcza z Mielca). Piszcie na adres: Patrycja Witaszek al. Ducha Św. 5/35 39-300 Mielec, lub: imil@kki.net.pl.

Pilnie poszukuję anime "Neon Genesis Evangelion" części 8, 9, 10. Cena do ustalenia. Adres: Katarzyna Urbańska 15-201 Białystok, ul. Warszawska 77m10, e-mail: aubonus@kki.net.pl.

Pilski klub "Manga X" organizuje spotkania dla wszystkich miłośników japońskiej animacji z Piły i okolic. Kontakt: Bartosz Alchimowicz, tel. (0-67) 213-88-74, e-mail: bartalch@friko5.onet.pl.

Poznamy fanów mangi i anime (również Sailor Moon) z Kutna w woj. łódzkim. Mamy 17 i 19 lat. Nasze adresy: Magda Dobrowolska, Ada Byczkowska, tel. 254-30-41, tel. 254-11-74, ul. 1 Maja17/43, ul. Krasińskiego7/37.

Kupię Kawaii od 3 do 11, oraz Animegaido od nr 2. Skontaktuję się ze "Stałą czytelniczką" i z innymi otaku z Sochaczewa. Mój adres: 96-500 Sochaczew ul. Targowa 6/17.

Sprzedam nr 1/99 Magazynu Sailor Moon oraz numery 1-10 tomu Czarodziejki. Adres: Alicja Pytlak os. Orła Białego 11/20, 61-251 Poznań, tel. (061) 8795-251.

Chciałbym nawiązać kontakt z ludźmi interesującymi się mangą i anime z Poznania i okolic. Odkupię 3-ci epizod anime Armitage III po rozsądnej cenie [do 35 zł.]. Email: 20774211@pro.onet.pl, Sakiko-chan ul. Dietla77/7,31-050 Kraków.

Napisz! Adres: Milena Rozmus ul. Królewska 9/34, 26-600 Radom.

Wampiry, czarownicy, Japonia i manga! Adres: Irena Przeliorz ul. Główna 114, 44-240 Żory-Osiny, woj. katowickie.

Kocham pisać, rysować i poznawać nowych ludzi. Adres: Kaja, ul. Afrykańska 7/3, 03-966, Warszawa.

Nawiążę kontakt. Adres: Małgorzata Kołpacka ul. Myśliboja 3, 89-600 Chojnice, woj. bydgoskie.

Czekam na listy od chłopaków pow. 14 lat. Adres: Magda Wyszyńska ul. Zamieniecka 83/13, 04-158 Warszawa.

Piszcie! Agent'00, ul. Nadbrzeżna 17/3, 69-850 Świeradów Zdrój.

Bardzo mi zależy, by z kimś korespondować. Adres: Małgorzata Pietrucha ul. B.Wirskiego 12/16, 22-100 Chełm.

Nawiążę korespondencję, szczególnie z dziewczynami. Adres: Tomasz Pastuszak, ul. Księżycowa 31, 11-700 Mrągowo, woj. olsztyńskie.

Nawiążę kontakt z Anonimem Bełkotem z Wolbroma. Adres: XY, Jabłonów 12, 68-113 Brzeźnica.

Jestem otwarta na świat i mam ogromną wyobraźnię. Adres: Noriko-chan, ul. Rokosowska 11/50, 02-348 Warszawa.

Interesuję się: anime, mangą, żużlem, jazdą konną - piszcie! Adres: Monika Lecińska, ul. Konopackich 18c/21, 87-100 Toruń.

Nawiążę kontakt. Mam dopiero pięć lat. Adres: Chibi-Chibi, ul. Oliwska34c/14, 80-563 Gdańsk.

Piszcie! Adres: Piotr Pachla, ul. Akacjowa 20/28, 21-040 Świdnik, tel. (081) 486-12-40.

Czekam na listy. Adres: Edyta Wawrzyńska, ul. Anielewicza 47/1, 01-060 Warszawa.

Proszę o kontakt wszystkich, szczególnie fanów Sailorów. Adres: Dominika Stelmaszuk ul. Lubelska 18/8, Chełm 22/100.

Piszcie! Adres: Anna Mrozik, ul. Mieszka I 5/5, 43-200 Pszczyno, tel. 210-24-74.

Piszcie! Adres: Samai, ul. Kromera 4/1, 85-790 Bydgoszcz.

Piszcie! Adres: Mirosław Pachowicz, ul. Gwardii Ludowej 22, 20-806 Lublin8.

Fani Sailor Moon - piszcie! Adres: Emilia Niewińska, ul. Kaniowczyków 6/13, 24-100 Puławy.

Nawiążę kontakt. Adres: Wojciech Pasiecznik, ul. Zawiszów 3B, 58-100 Świdnica Śl., woj. wałbrzyskie.

Jeśli interesuje Cię wspólne naprawianie ludzkich serc, zgłoś się. Adres: Wiedźma Magdalena, ul. Krasińskiego 38a/11, 01-779 Warszawa.

Napisz! Adres: Maja Gostowska, ul. Spółdzielców 8/35, 83-314 Somonino.

Napisz! Adres: Rafał Łempicki, ul. Kopernika 9/5, 11-100 Lidzbark Warmiński.

Fanfiki! Adres: Semiksite-san, ul. Tomasza Jana 15, 60-691 Poznań.

Fani Sailor Moon i anime o tematyce mitologicznej - piszcie! Adres: Kasia Szaulińska, ul. Wąska 4/10, 78-100 Kołobrzeg.

Nawiążę kontakt. Adres: Weronika Ziółkowska, ul. Lenartowicza 110/69, 41-219 Sosnowiec (Zagórze), woj. katowickie.

Czekam na Wasze listy! Adres: Paweł Brzeziński, ul. Pana Wołodyjowskiego 3/68, 20-627 Lublin.

Fan klub Sailor Moon. Adres: Tomasz Skrzypczak, ul. Romanowskiego 6b/17, 81-185 Gdynia Pogórze.

Piszcie! Adres: Sylwia Wończyk, ul. Zbyszyce 59, 33-318 Gródek nad Dunajcem, woj. nowosądeckie.

Nawiążę kontakt. Adres: Aleksandra Olczak, ul. Notarialna 11/4, 04-421 Warszawa.

Piszcie! Adres: Agnieszka Kośmider, ul. Słoneczna 99, 88-160 Janikowo.

Kocham koty i mangę. Adres: Ewa Różdżyńska, ul. Puszczyka 3/68, 02-785 Warszawa.

Uwielbiam Mamoru, Usagi i Seye. Fan klub Candy-Candy. Adres: Alicja Drejkarz, ul. W.Witosa 30, 63-760 Zduny, woj. kaliskie.

Piszcie! Adres: Damian Drożdżol, ul. Gałczyńskiego 8/2, 46-203 Kluczbork.

Piszcie o sobie. Czekam! Adres: Kinga Szczęsnowicz, ul. Renesansowa 4/4, 26-600 Radom.

Lubię poznawać nowych ludzi. Obojętnie gdzie mieszkasz - napisz! Adres: Katarzyna Tkacz, ul. Retkińska 71/1, 94-004 Łódź, tel. (042) 88-16-53.

Chętnie poznam innych fanów. Adres: Renata Gągrowska, ul. Zgierska 93a/2a, 91-465 Łódź.

Piszcie! Adres: Indiriduality 34, ul. Krucza 15/7, 53-409 Wrocław.

Nawiążę kontakt z umiejącymi pisać listy. Adres: Magda Markowska, ul. Nad Zalewem 22a/7, 59-500 Złotoryja, tel. (07) 784-420.

Piszcie! Adres: Magda Waszczyk, ul. Ludowa 11/11, 41-310 Dąbrowa Górnicza, woj. katowickie.

Uwielbiam Sailor Moon. Adres: Joanna Nowakowska, ul. Lwowska 32e/61, 37-700 Przemyśl.

Piszcie! Adres: Anna Cieślukowska, ul. Klonowa 41b/42, 16-400 Suwałki.

Piszcie! Adres: Katarzyna Smolarczyk, ul. Nowiny 14b, 26-900 Kozienice, woj. radomskie, tel. 614-29-27.

Piszcie! Adres: Ania Latańska, ul. Kołłątaja 4c/1, 87-100 Toruń.

Nawiążę kontakt z otaku Sailor Moon. Adres: Kasia Brandys, ul. Drewniana 15/3, 14-500 Braniewo.

Nawiążę kontakt. Adres: Beata Strzępek, ul. Ogrodowa 36/40m2, 97-200 Tomaszów Mazowiecki.

Piszcie! Adres: Piotr Lucko, ul. Gałczyńskiego 23/3, 46-203 Kluczbork.

Piszcie! Adres: Magdalena Andruszkiewicz, ul. Ratowników 9/4, 59-320 Polkowice.

Wielbiciele Sailor Moon w wieku od 8-11 lat piszcie! Adres: Liwia Lipnicka, ul. Bliska 4/5, 80-541 Gdańsk.

Piszcie! Adres: Katarzyna Matóg, ul. Kujawska 12a/311, 44-100 Gliwice.

Piszcie! Adres: Jacek Bielecki, ul. Brzozowa 3a/d/18, 72-300 Gryfice.

Piszcie! Adres: Plum, ul. Boh. Katynia 19/7, 42-200 Częstochowa.

Piszcie fani! Adres: Katarzyna Krężel, os. Wł. Łokietka 26/14, 32-340 Wolbrom.

Piszcie! Adres: Ewa Stańkowska, ul. Reja 4/54, 50-354 Wrocław.

Piszcie! Adres: Rei Hino, ul. Woj. Polskiego 3, 97-500 Radomsko, tel. 68-26-747.

INFOLINIA w godz. 10^{00} - 15^{00}
poniedziałek, środa, piątek
tel/fax (0-22) 6352667

漫画星 planet manga
JAPOŃSKI KOMIKS I FILM

NAJLEPSZE ANIME na rynku po Polsku !!!

Armitage III Polymatrix
wersja angielska z polskimi napisami
Hi-Fi STEREO WIDE SCREEN 90 min.

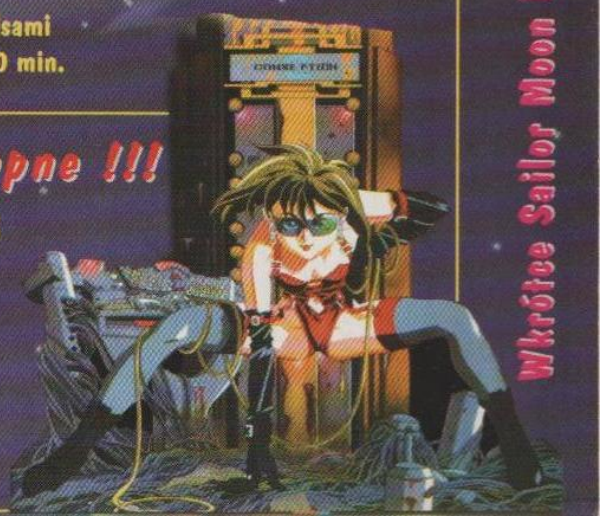
Również dostępne !!!

Sailor Moon SuperS
wersja z lektorką
STEREO 60 min.

Sailor Moon S
wersja z lektorką
MONO 60 min.

Tenchi Muyo in Love!
wersja japońska z polskimi napisami
Hi-Fi STEREO WIDE SCREEN 90 min.

UWAGA:
Sprzedaż wysyłkową prowadzi
firma ULTIMA
Nasze produkty dostępne w sieci EMPIK



Wkrótce Sailor Moon R

Nawiążę kontakt. Adres: Elżbieta Wicke, ul. Hernicha 1, 37-420 Rudnik nad Sanem.
Nawiążę kontakt. Adres: Andrzej Lassak, ul. Mackiewicza 20/30, 31-214 Kraków.
Nawiążę kontakt. Adres: Michiru Kaiou, ul. Rytro 411, 33-343 Rytro.
Nawiążę kontakt. Adres: Piotr Wiercioch, ul. Licealna 4, 05-300 Mińsk Mazowiecki.
Nawiążę kontakt. Adres: Michiru Kaiou, ul. Bitwy pod Studziankami 3/67, 33-100 Tarnów.
Nawiążę kontakt. Adres: Jola Blukacz, ul. Wł. Jagiełły 35c/12, 41-106 Siemianowice Śl., woj. katowickie.
Nawiążę kontakt. Adres: Justyna Kalamat, ul. Struga 4/13, 41-300 Dąbrowa Górnicza.
Piszcie! Adres: Michał Bugański, ul. Nadleśna 1/1, 14-140 Miłomłyn.
Piszcie! Adres: Agnieszka Cejmer, ul. Dąbrowskiego 7/3, 58-105 Świdnica.
Piszcie! Adres: Bunny Tsukino, ul. W. Garbary 3/1, 87-100 Toruń.
Piszcie! Adres: Maja Majewska, ul. Czerwonego Kapturka 9a/1, 73-312 Starogard, woj. szczecińskie.
Piszcie! Adres: Małgorzata Podkówka, ul. Banachiewicza 33, 91-162 Łódź.
Piszcie! Adres: Beata Pasis, ul. Białowieska 54/9, 54-235 Wrocław.
Piszcie! Adres: Dominika Jaworska, ul. Kilińskiego 12/2, 28-200 Staszów, woj. tarnowskie.
Piszcie! Adres: Dominika Piątkowska, ul. Wł. Łęgi 5/73, 86-300 Grudziądz.
Piszcie! Adres: Ewa Wojewódzka, ul. Wyszyńskiego 63/29, 22-400 Zamość.
Piszcie! Adres: Grzesiek Ptaszyński, ul. M.C. Skłodowskiej 5, 55-300 Środa Śląska, woj. wrocławskie.
Nawiążę kontakt. Adres: Beata Roszkiewicz, ul. Czynszowa 6/6, 03-417 Warszawa, tel. 618-73-38.
Nawiążę kontakt. Adres: Rafał Kozłowski, ul. Soworowska 6/48, 03-353 Warszawa, tel. 811-54-50.
Nawiążę kontakt. Adres: Daisaku, ul. Karmelicka 15/2, 00-163 Warszawa.
Piszcie, dzwońcie, proszę! Adres: Marta Rzepka, ul. Pasieczna 25, 81-639 Gdynia, tel. (058) 624-49-14.
Nawiążę kontakt. Adres: Marta Dzikowska, ul. Broniewskiego 9a/130, 01-780 Warszawa.
Nawiążę kontakt. Adres: Dorota Ptak, ul. Wiśniowieckiego 19, 33-300 Nowy Sącz.
Nawiążę kontakt. Adres: Radosław Buczyński, ul. Poświętna 71, 18-300 Zambrów, woj. łomżyńskie.
Nawiążę kontakt. Adres: Naomi Yukano, ul. Próchnika 5/12, 90-408 Łódź.
Piszcie! Adres: Joanna Rusin, ul. G. Roweckiego 10f/14, 45-256 Opole.
Piszcie! Adres: Rei Hino, ul. Piłsudskiego 19/80, 22-400 Zamość.
Piszcie! Adres: Dorota Rotkowska, os. Urocze 7/85, 31-952 Kraków.
Piszcie! Adres: Anna Szewczyk, ul. Kamińskiego 2/25, 33-300 Nowy Sącz.
Piszcie! Adres: Waspi, ul. Szopena 2/2/1, 44-120 Pyskowice.
Piszcie! Adres: Katarzyna Włodarczyk, ul. Kaliska 30, 62-610 Sompolno, tel. (063) 71-46-77.
Piszcie! Adres: Spawn, ul. Branickiego 7/3, 15-085 Białystok.
Nawiążę kontakt z fanami Ani-Mayhem. Adres: Marcin Krupiński, ul. Lotnicza 46, 16-400 Suwałki.
Nawiążę kontakt. Adres: Anna Dymarska, ul. Orla Białego 3/3, Poznań.
Nawiążę kontakt. Adres: Elżbieta Mielnik, Aleja Wolności 18/10, 55-231 Jelcz Laskowice, woj. wrocławskie.
Nawiążę kontakt. Adres: Ten, który wymordował czarodziejki, ul. Limanowskiego 37/7, 10-342 Olsztyn.
Nawiążę kontakt. Adres: Magdalena Piwowarczyk, ul. Makuszyńskiego 9a/6, 81-595 Gdynia.
Nawiążę kontakt. Adres: Anna Dubaj, ul. Skautów Opolskich 13/702, 45-286 Opole.
Nawiążę kontakt. Adres: Katarzyna Zięcina, ul. Wł. Łęgi, 5/2, 86-300 Grudziądz, tel. 46-352-66.
Nawiążę kontakt. Adres: Milena Rozmus, ul. Królewska 9/34, 26-600 Radom.
Nawiążę kontakt. Adres: Marta Szych, ul. Górna 2/2, 11-040 Dobre Miasto, woj. olsztyńskie.
Nawiążę kontakt. Adres: Michał Wróbel, ul. Sienkiewicza 39, 07-200 Wyszków.
Nawiążę kontakt. Adres: Arkadiusz Wróbel, ul. Sienkiewicza 39, 07-200 Wyszków.
Piszcie! Adres: Dorota Szaton, ul. Prosta 5a, 46-057 Kolonowskie, tel. (077) 611-437.
Piszcie! Adres: Marcin Olechno, Śródmieście 19a/41, 16-300 Augustów, tel. 64-47-264.
Piszcie! Adres: Malwina Staśko, ul. Żurawia 14, 55-300 Środa Śląska.
Czekam na listy! Adres: Małgosia Gancarz, ul. Portowa 7a/9, 03-197 Warszawa, tel. 676-95-89.
Czekam na listy! Adres: Darek Wilk, ul. Wyspiańskiego 14, 37-300 Leżajsk.
Czekam na listy! Adres: Usago Ysukino, ul. Rejtana 22/53, 35-310 Rzeszów.
Czekam na listy! Adres: Agnieszka Grzesiuk, al. XX lecia 6, 96-515 Teresin.
Czekam na listy! Adres: Adam Sowiński: ul. Startowa 169, 31-464 Kraków.
Czekam na listy! Adres: Nehelenia, ul. Jasna 6, 05-840 Brwinów.
Czekam na listy! Adres: Łukasz "J.J." Jakuszczonek, ul. Andersa 5/13, 97-140 Koluszki.
Czekam na listy! Adres: Wojciech Pietrowski, ul. Gałczyńskiego 32/1, 59-220 Legnica, tel. (076) 55-37-86.
Czekam na listy! Adres: Patrycja Goły, os. Chemików 13/10, 32-066 Alwernia.
Czekam na listy! Adres: Paula Karkoska, ul. Wyzwolenia 6/42, 42-450 Łazy.
Czekam na listy! Adres: Magda Szafrańska, ul. Jaskółcza 15/5, 65-465 Zielona Góra.
Piszcie! - Kasia Piechota, os. Jagiellońskie 12/72, 61-227 Poznań.
Piszcie! - Filc, ul. Nowowiejska 40, 78-600 Wałcz.
Piszcie! - Beata Basara, ul. Tarnobrzeska 10/1, 53-404 Wrocław, tel. 338-27-56.
Piszcie! - Anna Nowak, ul. 22-go Lipca 3/1, 42-115 Pajęczno.
Piszcie! - Agnieszka Rzepa, ul. Kilińskiego 25, 84-230 Rumia.
Piszcie! - Lady Mystyrions, ul. Janacza 36/10, 90-252 Łódź.
Piszcie! - Hanna Szmagała, Siniarzewo 50, 87-705 Siniarzewo, woj. włocławskie.
Piszcie! - Monika Kubisz, ul. Bitwy pod Studziankami 3/67, 33-100 Tarnów.
Piszcie! - Marta Rzepka, ul. Pasieczna 25, 81-639 Gdynia, tel. 24-49-14.
Piszcie! - Paweł Pawłowski, ul. Klecewo 1, 82-410 Stary Targ.
Piszcie! - Akira, skr. Poczt. 22, 11-600 Węgorzewo.
Piszcie! - Belldandy, ul. Żurawia 2a, 05-840 Brwinów.
Piszcie! - Karolina Irczyc, ul. Pilotów 20c/1, 80-460 Gdańsk.
Piszcie! - Kasia Rogoża, ul. Batalionu Parasol 13/301, 45-290 Opole.
Piszcie! - Tomasz Fijarczyk, ul. Bosmańska 17b/19, 75-257 Koszalin, tel. (094) 43-44-81.
Piszcie! - Laura Sajkowicz, ul. Młodzieżowa 6/7, 05-100 Nowy Dwór Mazowiecki.
Piszcie! - Łukasz Kroban, ul. Poprzeczna 15/2, 95-200 Pabianice.
Piszcie! - Beata Borowska, ul. Obrońców Pokoju 6/45, 21-017 Łęczno, tel. (081) 75-20-914.
Piszcie! - Jakub Mądzelewski, Dębowy Gaj 47, 59-622 Pława, woj. jeleniogórskie.
Piszcie! - Asia Kozieł, ul. Hlonda 103/25, 41-933 Bytom 18.
Piszcie! - Karolina Długosz, ul. Korfantego 9/4, 43-400 Cieszyn.
Piszcie! - Kasia Odolińska, ul. Batalionu Parasol 15/303, 45-290 Opole.
Piszcie! - Łukasz Szczepkowski, ul. Kustronia 4/13, 86-300 Grudziądz, tel. (051) 46-395-47.
Piszcie! - Naru Aihime, ul. Feliksa Pancera 13/14, 03-187 Warszawa.
Piszcie! - Katarzyna Kasica, ul. Słowiańska 15, 48-300 Nysa.
Piszcie! - Beata Kordek 12-111 Lipowiec 32, woj. olsztyńskie.
Piszcie! - Konrad Sienkiewicz, ul. Limanowskiego 18b/5, 73-110 Stargard Szczeciński.
Piszcie! - Katarzyna Patoka, ul. Mickiewicza 74/55, 01-650 Warszawa.
Piszcie! - Claudia Piątek, ul. Kolejowa 17 Lubiąż, tel. (035) 62-71-894.
Piszcie! - Joanna Siczek, ul. 30-go Stycznia 9/3, 66-200 Świebodzin.
Piszcie! - Joanna Piotrowska, ul. Jackowskiego 48/32, 86-300 Grudziądz.
Piszcie! - Małgorzata Uniszewska, ul. Kisielewskiego 18/28a/1, 42-200 Częstochowa.
Piszcie! - Ola Kapała, al. Kijowska 33/28, 30-079 Kraków, tel. (012) 637-85-34.
Piszcie! - Ewa Olszewska, ul. Świętokrzyska 10/1, 30-015 Kraków, 423-39-41.
Piszcie! - Piotr Sebastian Serwin, ul. Kasprzaka 9/28, 75-429 Koszalin.
Piszcie! - Paulina Sierzpowska, ul. Marciniaka 22, 04-682 Warszawa-Wawer.
Piszcie! - Zuzanna, ul. Marciniaka 22, 04-682 Warszawa.
Piszcie! - Ewa Aniołowska, ul. Marciniaka 22, 04-682 Warszawa.
Piszcie! - Michiru Kaiou, ul. Kędzierzyńska 17, 42-200 Częstochowa.
Piszcie! - Ankh, ul. Spółdzielna 2/67, 03-300 Sokołów Podl.
Piszcie! - Marzena Łydka, ul. Brodzińskiego 25/10, 32-510 Jaworzno, tel. (035) 751-40-70.
Piszcie! - Agnieszka Magda Teret, ul. Proletariacka26a/2, 59-222 Miłkowice, woj. legnickie, tel. (075) 88-71-557.
Piszcie! - X&Y, ul. Cieszyńska 18/25, 93-554 Łódź.
Piszcie! - Agnieszka Drogoń, ul. Zalesie 4/3, 80-665 Gdańsk Stogi.
Piszcie! - Agnieszka Wołowiec, ul. Pomorska 26/72, 42-400 Zawiercie.
Piszcie! - Ania Cichoń, ul. Trębacka 2, 05-822 Milanówek.
Nawiążę kontakt z fanami Sailor Moo. Adres: Ola Julczewska, ul. Obr. Westerplatte 13/9, 44-104 Gliwice.
Nawiążę kontakt. Adres: Paweł Borowiec, ul. Krasińskiego 3/23, 20-709 Lublin.
Nawiąże kontakt z fanami Sailor Moon. Adres: Paula Kilańska, ul. Połaniecka 2b/10, 66-400 Gorzów WLKP.
Nawiążę kontakt. Adres: Małgosia Dominik, ul. Krępnieckiego 11a/54, 01-456 Warszawa.
Piszcie do klubu Sailor Chibi Moon. Adres: ChibiUsa, ul. Fiszera 4/6a, 81-784 Sopot.
Kupię laleczki Sailor Moon, wymienię się naklejkami do albumu S.M.. Poszukuję wiadomości o anime Oh My Goddess, Tenchi Muyo i 801 Airbats. Adres: Aleksandra Kluska, ul. Dąbrowszczaków 8/1, 98-200 Sieradz.
Piszcie do klubu Luźny Otaku. Adres: Monika Zając, ul. Buraczana 41c/13, 81-587 Gdynia.
Nawiążę kontakt. Adres: Króliczek, ul. D. Chłapowskiego 19/49, 63-101 Śrem.
Piszcie do fan-klubu Happy Word - Manga Word. Adres: Małgorzata Blaszke, ul. Jerzego 5/2, 41-800 Zabrze.
Szukam naklejek do albumu Sailor Moon nr 26 i 109. Nawiąże kontakt. Adres: skrytka pocztowa 13, 85-798 Bydgoszcz 48.
Nawiążę kontakt. Adres: Mariusz Kowacki, oś. Południe 49b/1, 44-253 Rybnik 8.
Nawiąże kontakt z dziewczynami w wieku 13 lat, które przypominają Czarodziejkę z Venus. Czy ktoś pożyczy mi anime Princess Minerva? Adres: Artur Huk, ul. Kujawska 34/14, 81-862 Sopot Kamienny Potok.
Fani Sailor Moon zakładam fan - klub i poszukuję członków. Kupię figurki Sailor Moon, naklejki z gum, komiksy, wymienię się karteczkami. Adres: Magda Studzińska, ul. Hiacyntowa 5/21, 62-510 Konin.
Założyłam Kronikę Fanów Sailorek - piszcie. Adres: Agata Bogusz, ul. M.C. Skłodowskiej 9/20, 65-124 Zielona Góra.
Nawiążę kontakt z fanami Sailor Moon. Adres: Izabella Wróblewska, ul. Wojska Polskiego 13/40, 88-100 Inowrocław.
Autoryzowany klub fanów Sailor Moon EWOVENTURASIX - zapraszamy. Adres: Ewa Center, ul. Zapolskiej 24/30, 43-100 Tychy.
Nawiążę kontakt z fanami Sailor Moon. Sprzedam nalepki do albumu fana 2/97, Kupię cztery pierwsze numery Kawaii. Adres: Bunny Tsukino, ul. Kaszubska 1, 35-017 Rzeszów.
Zapraszamy do klubu Manga - Kyou. Adres: Manga Kyou, ul. Tarnobrzeska 8/1, 53-404 Wrocław.
Piszcie do fan - klubu Czarodziejek. Adres: Marta Kaźmierczak, ul. Baczyńskiego 3/68, 09-409 Płock.
Nawiążę kontakt. Adres: Katarzyna Bobel, ul. Refarnacka 31/7, 22-100 Chełm.
Nawiążę kontakt. Adres: Łukasz Grzęda, ul. Niepodległości 11/17, 26-200 Końskie.
Nawiążę kontakt z fanami Sailor Moon. Adres: Joanna Gryka, ul. Sienkiewicza 12, 74-200 Pyrzyce.
Nawiążę kontakt z wielbicielami mangi i anime. Adres: Marek Kałużny, ul. Lubańska 46/1, 59-900 Zgorzelec.
Nawiążę kontakt z kimś, kto lubi anime i dobrą muzykę. Adres: Anna "Oscar" Frankowska, ul. Szegedyńska 5/124, 01-957 Warszawa.
Nawiążę kontakt z ludźmi z Malborka i nie tylko. Adres: Bartek Kucharski, ul. 17 Marca 13/1, 82-200 Malbork.
Nawiążę kontakt. Adres: Kacha, ul. Kalinowa 10/5, 32-511 Jaworzno, e-mail: Kasiulka@friko3.onet.pl
Nawiążę kontakt z fanami Sailor Moon. Adres: Paulina Maciejewska, ul. Reja 18/6, 62-100 Wągrowiec.
Nawiążę kontakt z fanami Sailor Moon. Adres: Marta Grewling, ul. Średna 7, 62-100 Wągrowiec.
Nawiążę kontakt z fanami mangi i anime, wymienię się komiksami Sailor Moon, kartkami do segregatora, posiadam autograf Naoko Takeuchi. Adres: Anna Drabik, ul. Węglówka 22, 32-412 Wiśniowa.
Mam 12 lat i nawiążę kontakt ze wszystkimi fanami mangi i anime. Adres: Katerina, ul. Na Polance 4b/20, 51-109 Wrocław.
Nawiążę kontakt ze wszystkimi, którzy interesują się mangą i anime. Adres: Aleksandra Mieszczankowska, ul. Władysława Łęgi 5/1, 86-300 Grudziądz.
Interesuję się komputerami, łyżwiarstwem figurowym i chłopcami. Nawiążę kontakt z każdym otaku. Adres: Victoria Otto, ul. Więckowskiego 12/60, 80-809 Gdańsk - Chełm.
Interesuję się astronomią i UFO. Adres: Katarzyna Tracz, ul. Retkińska 71/1, 94-004 Łódź.
Piszcie, błagamy, umieramy z nudów. Adres: Justyna i Patrycja Jóźwiak, ul. Świerczewskiego 11d/12, 67-300 Szprotowa.
Nawiążę kontakt. Adres: Agata Wnuk, ul. Radockiego 194/32, 40-645 Katowice.
Nawiążę kontakt z fanami Sailor Moon. Adres: Magda Stefani, ul. Konińska 11/1, 02-495 Warszawa.
Nawiążę kontakt. Adres: Ola Julczewska, ul. Obr. Westerplatte 13/9, 44-104 Gliwice.
Nawiążę kontakt z dziewczynami i chłopcami z całego kraju. Adres: Mati, ul. Mur Południowy 1e/10, 73-200 Choszczno.
Nawiążę kontakt z każdym otaku. Adres: Agnieszka Głowacka, ul. Cebertowicza 5/3, 80-809 Gdańsk - Chełm.
Nawiążę kontakt. Adres: Iga Wszeborowska, ul. Gałczyńskiego 5/14, 12-200 Pisz.
Nawiążę kontakt z fanami Sailor Moon. Adres: Sersuna Meiou, ul. Chalotta 6/37, 44-200 Rybnik.
Nawiążę kontakt z fanami Sailor Moon. Adres: Kamila Śliwińska, ul. Sarmacka 55, 61-616 Poznań.
Nawiążę kontakt z fanami Sailor Moon. Adres: Basia Kędzierska, ul. Śląska 16/30, 44-206 Rybnik 6 - Chwałowice, tel. (036) 42-16-271 od15 do 22.
Chcę założyć fan klub Sailor Moon - piszcie. Adres: Anna Pałgan, ul. Morska 11a/1, 81-764 Sopot.
Lubię rysować, mogę narysować ci co zechcesz. Adres: Monika Piasecka, ul. Zw. Orła Białego 11/10, 42-520 Dąbrowa Górnicza.
Interesuję się grami komputerowymi i RPG, lubię sport. Adres: Krystian Marecik, ul. Długa 77, 33-113 Zgłobice, tel. (014) 74-31-19.
Nawiążę kontakt. Adres: Magda Dąbrowska, ul. Sikorskiego 4/21, 21-500 Biała Podlaska.
Nawiążę kontakt. Adres: Justyna Kędzierska, ul. Śląska 16/30, 44-206 Rybnik.
Szukam otaku chętnych do korespondencji. Adres: Natsumi, ul. Jasińskiego 27, 91-493 Łódź.
Nawiążę kontakt z fanami Sailor Moon. Adres: Magda Nowosad, ul. Sympatyczna 1/34, 20-530 Lublin.
Piszcie! Adres: Agnieszka Morzy, ul. 11-ego Listopada 2/43, 18-100 Łapy.
Nawiążę kontakt z fanami Sailor Moon. Adres: Marta Wideł, Marcinkowice 54, 33-393 Marcinkowice.
Jestem Kawaii - piszcie!. Adres: Magdalena Skoczylas, ul. Słowackiego 12/4, 43-300 Bielsko-Biała.
Nawiążę kontakt. Adres: Anna Rospondek, ul. Batorego 17, 97-500 Radomsko.
Nawiążę kontakt. Adres: Renata Hołodniuk, Huta Stara b, ul. Główna 8, 42-263 Wrzosowa.
Piszcie do mnie. Adres: Tola Podleśna, ul. Koźdoniów 1, 44-206 Rybnik.
Nawiążę kontakt z fanami Sailor Moon. Adres: Magdalena Przeklasa, Sufczyn 291, 32-852 Dębno.
Nawiążę kontakt z fanami Sailor Moon. Adres: Magdalena Jakubiec, ul. Witosa 4/44, 37-220 Kańczuga.
Zapraszamy do klubu MangaZine, Michał Kumik, ul. Batorego 18/1, 43-300 Bielsko-Biała.
Nawiążę kontakt. Adres: M. B. Nikon, ul. Einsteina 7/21, 43-100 Tychy.
Piszcie! (proszę o znaczek zwrotny). Adres: Anna Szyszkowska, ul. Piłsudskiego 7/15, 85-793 Bydgoszcz.
Piszcie - odpiszę na każdy list. Adres: Natalia Grądzka, ul. Letniskowa 17b, 05-807 Podkowa Leśna.
Nawiążę kontakt. Adres: Ela Janowska, ul. Piłsudskiego 91/41, 42-400 Zawiercie.
Nawiążę kontakt z fanami Sailorek. Adres: Małgosia Łuczak, (Makoto), ul. Bolesława Prusa 74/5, 05-800 Pruszków.
Piszcie! Adres: Darek Michorczyk "Raven", ul. Kościuszki 17/7, 57-550 Stronie Śląskie.
Poszukuję naklejek z albumu Sailor Moon i fanów z Łęcznej. Adres: Beata Borowska ul. Obrońców Pokoju 6/45, 21-017 Łęczna.
Kupię Kawaii nr 1 z plakatem i naklejkami oraz Animegaido nr 1. Wymienię naklejki i puzzle Sailor Moon. Adres: Katarzyna Osowiecka, ul. Daszyńskiego 98/7, 06-100 Pułtusk.

Prenumerata

Archiwalia i prenumerata:

1. Należy BARDZO CZYTELNIE I DOKŁADNIE wypełnić przekaz.
2. Za opóźnienia wynikłe z błędnego, lub nieczytelnego wypełnienia przekazu, redakcja nie ponosi odpowiedzialności.
3. Do rubryki „od miesiąca", należy wpisać słownie miesiąc, od którego prenumerata ma się rozpocząć oraz zaznaczyć jej długość (trzy lub sześć numerów) stawiając krzyżyk w kwadratowym polu.
4. Od chwili, gdy dany numer znajduje się w sprzedaży, należy go zamawiać w rubryce „Numery archiwalne". Ceny archiwaliów podane są przy każdej z pozycji. Zamawiając numer archiwalny, wpisujemy w odpowiednią rubrykę jego numer (np. 6/98-styczeń98). Można naturalnie wpisywać więcej niż jeden numer na jednym przekazie. Nie należy wpisywać przy numerze jego ceny - służy do tego rubryka na drugiej stronie blankietu. Zamawiając kilka numerów archiwalnych wpisujemy tam ŁĄCZNĄ cenę wszystkich numerów.
5. W placówce Poczty Polskiej należy wpłacić łączną sumę, za wszystkie zamówione towary. Sumę wpisujemy na drugiej stronie przekazu. Koszty przesyłki pokrywa redakcja.
6. Nie przyjmujemy zamówień listownych, uwzględniamy zamówienia WYŁĄCZNIE NA PRZEKAZACH Z CZASOPISMA. Zamówienia wysłane w listach NIE BĘDĄ REALIZOWANE. Nie należy przysyłać pieniędzy w kopertach!
7. Zamawiając płytę Kawaii CD, należy wpisać, który numer (numery) zamawiamy w rubryce „Zamawiam płytę Kawaii CD ...". Przy każdym zamawianym towarze należy zakreślić kwadratowe pole.
8. W razie jakichkolwiek niezgodności prosimy składać reklamacje pod adresem redakcji z dopiskiem: „Kawaii-Reklamacja" lub e-mailem(**dan@silvershark.com.pl**). Do przesyłki należy dołączyć ksero dowodu wpłaty i krótkie wyjaśnienie.
9. Nie szukaj swojego pisma w kioskach! Zaprenumeruj nas, a przyjdziemy do Ciebie!

Reklamacje:

Reklamacje w sprawie prenumeraty lub numerów archiwalnych należy kierować do Działu Prenumeraty. W poniedziałek w godzinie od 9-tej do 15-tej, w pozostałe dni tygodnia od 9-tej do 11-tej.
Daniel Śniegoń tel. 071 343 70 71 wew. 338, **e-mail: dan@silvershark.com.pl**

Zamawiać można tylko te zestawy Kawaii CD, które są podane na kwitach, czyli np.: 1i2, 2i3 itd.., a nie np.: 2i4...
W przypadku uszkodzonych CD-ROMów należy wysłać je na adres wydawcy z adnotacją SZCZEGÓŁOWO WYJAŚNIAJĄCĄ na czym polega problem. Uszkodzone CD zostaną sprawdzone, i jeśli zaistnieje taka konieczność, wymienione na sprawne.

Po co PIN?

Od początku marca 1998 roku, każda osoba składająca w naszym wydawnictwie zamówienia, dostaje swój PIN, czyli NUMER IDENTYFIKACYJNY. W razie jakichkolwiek zapytań w sprawach zamówień lub w przypadku kontynuacji zamówień, należy podać swój numer PINu oraz dane osobowe.

Cena 0.00 zł Nr 5

Cena 0.00 zł Nr 6

Cena 0.00 zł Nr 7

Cena 0.00 zł Nr 8

Cena 0.00 zł Nr 9

Cena 0.00 zł Nr 10

Cena 5.00 zł Nr 11

Cena 5.00 zł Nr 12

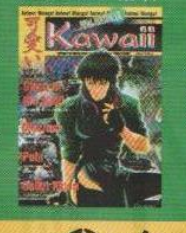
Cena 5.00 zł Nr 13

Cena 5.00 zł Nr 14

Cena 5.00 zł Nr 15

Cena 5.00 zł Nr 16

Cena 5.00 zł Nr 17



Cena 5.00 zł Nr 18

Cena 5.00 zł Nr 19

Cena 6.00 zł Nr 20

CD Nr 1

Cena 18.30 zł

CD Nr 2

Cena 24.40 zł

CD Nr 3

Cena 24.40 zł

CD Nr 4

Cena 24.40 zł

CD Nr 5

Cena 24.40 zł

CD Nr 6

Cena00.00 zł

CD „Mangowe Okienka"

Cena 28.00 zł

CD KISS

Cena 35.00 zł

Zamawiam prenumeratę magazynu

Kawaii

od miesiąca ..... / 99 (słownie)

☐ trzy numery.....18,00 zł
☐ sześć numerów.....30,00 zł

☐ Zamawiam płytę **KAWAII CD1** 18,30 zł
☐ Zamawiam płytę **KAWAII CD** ..... 24,40 zł
☐ Zamawiam płyty **KAWAII CD 1 i 2** 30,50 zł
☐ Zamawiam płyty **KAWAII CD 2 i 3** 30,50 zł
☐ Zamawiam płyty **KAWAII CD 3 i 4** 30,50 zł
☐ Zamawiam płyty **KAWAII CD 4 i 5** 30,50 zł
☐ Zamawiam płytę **KISS** 35,00 zł
☐ Zamawiam płytę **MANGOWE OKIENKA** 28,00 zł
☐ Numery archiwalne.....

.....
podpis zamawiającego

☐ proszę o przesłanie faktury VAT.
Nasz NIP:.....
☐ Upoważniamy firmę Silver Shark do wystawienia faktury VAT bez podpisu odbiorcy

imię i nazwisko (czytelnie)

miejscowość

Zamawiam prenumeratę magazynu

Kawaii

od miesiąca ..... / 99 (słownie)

☐ trzy numery.....18,00 zł
☐ sześć numerów.....30,00 zł

☐ Zamawiam płytę **KAWAII CD1** 18,30 zł
☐ Zamawiam płytę **KAWAII CD** ..... 24,40 zł
☐ Zamawiam płyty **KAWAII CD 1 i 2** 30,50 zł
☐ Zamawiam płyty **KAWAII CD 2 i 3** 30,50 zł
☐ Zamawiam płyty **KAWAII CD 3 i 4** 30,50 zł
☐ Zamawiam płyty **KAWAII CD 4 i 5** 30,50 zł
☐ Zamawiam płytę **KISS** 35,00 zł
☐ Zamawiam płytę **MANGOWE OKIENKA** 28,00 zł
☐ Numery archiwalne.....

.....
podpis zamawiającego

Zamawiam prenumeratę magazynu

Kawaii

od miesiąca ..... / 99 (słownie)

☐ trzy numery.....18,00 zł
☐ sześć numerów.....30,00 zł

☐ Zamawiam płytę **KAWAII CD1** 18,30 zł
☐ Zamawiam płytę **KAWAII CD** ..... 24,40 zł
☐ Zamawiam płyty **KAWAII CD 1 i 2** 30,50 zł
☐ Zamawiam płyty **KAWAII CD 2 i 3** 30,50 zł
☐ Zamawiam płyty **KAWAII CD 3 i 4** 30,50 zł
☐ Zamawiam płyty **KAWAII CD 4 i 5** 30,50 zł
☐ Zamawiam płytę **KISS** 35,00 zł
☐ Zamawiam płytę **MANGOWE OKIENKA** 28,00 zł
☐ Numery archiwalne.....

.....
podpis zamawiającego

Zamawiam prenumeratę magazynu

Kawaii

od miesiąca ..... / 99 (słownie)

☐ trzy numery.....18,00 zł
☐ sześć numerów.....30,00 zł

☐ Zamawiam płytę **KAWAII CD1** 18,30 zł
☐ Zamawiam płytę **KAWAII CD** ..... 24,40 zł
☐ Zamawiam płyty **KAWAII CD 1 i 2** 30,50 zł
☐ Zamawiam płyty **KAWAII CD 2 i 3** 30,50 zł
☐ Zamawiam płyty **KAWAII CD 3 i 4** 30,50 zł
☐ Zamawiam płyty **KAWAII CD 4 i 5** 30,50 zł
☐ Zamawiam płytę **KISS** 35,00 zł
☐ Zamawiam płytę **MANGOWE OKIENKA** 28,00 zł
☐ Numery archiwalne.....

.....
podpis zamawiającego

Jeśli chcecie, aby w telewizji i kinach zagościła anime, jeśli chcecie oglądać spolszczone OAV-ki i czytać przetłumaczone na język polski mangi - nie siedźcie bezczynnie! Pamiętajcie - nikt nas nie wyręczy, czekanie na gotowe rozwiązanie nic nie da - musimy dać o sobie znać i pomóc sobie sami! Nagrodą będzie to wszystko, o co walczymy. Dystrybutorzy i kanały tv muszą być bez przerwy bombardowane tysiącami żądań od fanów z całej Polski, aż do skutku, w przeciwnym razie sprawa szybko przycichnie i znowu wszystko wróci do poprzedniego stanu. Zmarnujemy w ten sposób czas i energię, a przecież nie o to chodzi. Dlatego życzymy Wam wytrwałości i siły. Pamiętajcie - jesteśmy z Wami i zawsze służymy pomocą. Duże pole do popisu mają tu wszystkie fan-kluby mangi i anime w Polsce - wierzymy w Was! Powodzenia i do ataku!

Już standardowo w ramce na tej stronie znajdziecie tekst wzorcowy. Możecie go skopiować, lub napisać sami swoją wersję - decyzja należy do Was - my chcemy tylko ułatwić Wam zadanie. Tekst odezwy celowo został umieszczony w ramce takich rozmiarów, aby bez problemu można go było wyciąć i przykleić na KARTCE KORESPONDENCYJNEJ (pocztówce z miejscem na korespondencję zamiast zdjęcia). Ponieważ kanałów tv i dystrybutorów filmów jest wielu, najlepszym wyjściem byłoby kserowanie niniejszej strony w odpowiedniej ilości (czarno-białe ksero formatu A4 kosztuje ok. 20 groszy), wycinanie i naklejanie go na kartki korespondencyjne - to najtańsza z możliwych form przesyłek pocztowych. Aby ułatwić Wam kopiowanie odezwy, jej wzór umieścimy również na Kawaii CD6 i 7, we wszystkich najczęściej używanych formatach plików tekstowych. Puste miejsca na liście proponowanych anime są po to, aby każdy z Was wpisał tam swoje własne typy.

A oto adresy

(tam należy wysyłać Odezwy, a nie do redakcji!!!):

POLSAT
Aleja Stanów Zjednoczonych 53
04-028 Warszawa

TVN
Augustówka 3
02-981 Warszawa

TVP1
Woronicza 17
02-625 Warszawa

TVP2
Woronicza 17
02-625 Warszawa

Imperial Entertainment
Przasnyska 9
01-756 Warszawa

Syrena Entertainment Group
Marszałkowska 115
00-102 Warszawa

ITI Home Video
Klubucka 23
Warszawa

Warner Bros
Popiełuszki 16
01-590 Warszawa

Vision Film Distribution Company
Rydygiera 7
01-793 Warszawa

RTL7
Rosoła 10, 02-786 Warszawa

Kawaii **GŁOS OTAKU! - EDYCJA JEDENASTA** Kawaii

Jestem fanem (-ką) japońskiego komiksu (manga) i filmu animowanego (anime). W imieniu tysięcy miłośników z całej Polski domagam się emitowania w polskojęzycznych kanałach telewizyjnych seriali animowanych produkcji japońskiej, wydawania anime na kasetach, płytach oraz włączenia największych hitów anime do programu kinowego. W przypadku telewizji powinny to być seriale przeznaczone dla wszystkich grup wiekowych (manga i anime między innymi właśnie z tego słynną) oraz jak najbardziej zróżnicowane gatunkowo (przygodowe, fantastyczne, romanse, sportowe, komedie, horrory, historyczne itd.). Jednocześnie chcę zauważyć, że regionalne kanały telewizyjne w wielu miastach nadają seriale anime, lecz są to produkcje stare (w większości z lat siedemdziesiątych) i w lwiej części przeznaczone dla najmłodszego widza - nie o takie seriale chodzi! Dla ułatwienia dokonania wyboru, podaję zestaw klasycznych tytułów serialu anime, które swego czasu biły na całym świecie rekordy popularności wszech czasów i nadal chętnie oglądane są przez rzesze fanów na całym świecie:

MOBILE SUIT GUNDAM
MACROSS
URUSEI YATSURA
DRAGON BALL
RANMA 1/2
NEON GENESIS EVANGELION
TENCHI MUYO
KIMAGURE ORANGE ROAD
SLAYERS
.....
.....
.....

Każdy z wymienionych obok seriali posiada swe wersje pełnometrażowe, przeznaczone do wyświetlania w kinach. Oprócz nich istnieją również hity wszech czasów, pozycje kultowe anime, które bezwzględnie powinny pojawić się w kinach i TV w całej Polsce. Oto kilka przykładów dla ułatwienia dokonania wyboru:

AKIRA
GHOST IN THE SHELL
MONONOKE HIME
PORCO ROSSO
KIKI 'S DELIVERY SERVICE
MY NEIGHBOR TOTORO
WINGS OF HONNEAMISE
.....

Pragnę również dodać, że interesuje mnie także szeroko pojęta tematyka dotycząca Japonii - a więc, filmy dokumentalne, filmy fabularne (w tym szczególną uwagę zwracam na dzieła Akiry Kurosawy z udziałem Toshiro Mifune), oraz inne programy w jakikolwiek sposób związane w Krajem Kwitnącej Wiśni - jego kulturą, historią, sztuką, dniem dzisiejszym. Proszę o zwrócenie uwagi na to, aby pozycje te opracowano w wersji z napisami (nie lektorem!), pozostawiając oryginalną ścieżkę dźwiękową.

Dołączam swój głos do pozostałych i mam nadzieję, że zarówno ten, jak i wszystkie inne, zostaną potraktowane poważnie przez ludzi odpowiedzialnych za dobór materiału do ramówki polskich kanałów telewizyjnych, kin i rynku video. Dziękuję za zainteresowanie i pozdrawiam.

UWAGA PRENUMERATORZY!

W związku z przejściem magazynu Kawaii na cykl dwumiesięczny, warunki zamawiania prenumeraty NIE ULEGAJĄ ZMIANIE. Nadal obowiązuje LICZBA ZAMÓWIONYCH EGZEMPLARZY. A zatem osoby, które wcześniej dokonały zamówienia prenumeraty, otrzymają zamówioną liczbę egzemplarzy. W razie jakichkolwiek niezgodności, prosimy zgłaszać uwagi pod adresem redakcji, z dopiskiem: "Prenumerata - reklamacje", można również dzwonić pod numer: (071) 34-120-83, lub wysłać wiadomość pocztą elektroniczną: daniel@silvershark.com.pl

Uwaga! W nowej prenumeracie Kawaii jest jeszcze tańsze! Czym więcej zamówisz, tym mniej zapłacisz!

Kawaii

Pokwitowanie dla poczty

zł ..... gr .....
słownie złotych
groszy jak wyżej
wpłacający.....
Dokładny adres
na rachunek .....
SILVER SHARK sp. z o.o.
BZ II O/WROCŁAW
NR 11201665-124908-130-3000
stempel
pobrano opłatę
zł.....
podpis przyjmującego

Pokwitowanie dla banku

zł ..... gr .....
słownie złotych
groszy jak wyżej
wpłacający.....
Dokładny adres
na rachunek .....
SILVER SHARK sp. z o.o.
BZ II O/WROCŁAW
NR 11201665-124908-130-3000
stempel
pobrano opłatę
zł.....
podpis przyjmującego

Pokwitowanie dla posiadacza rachunku

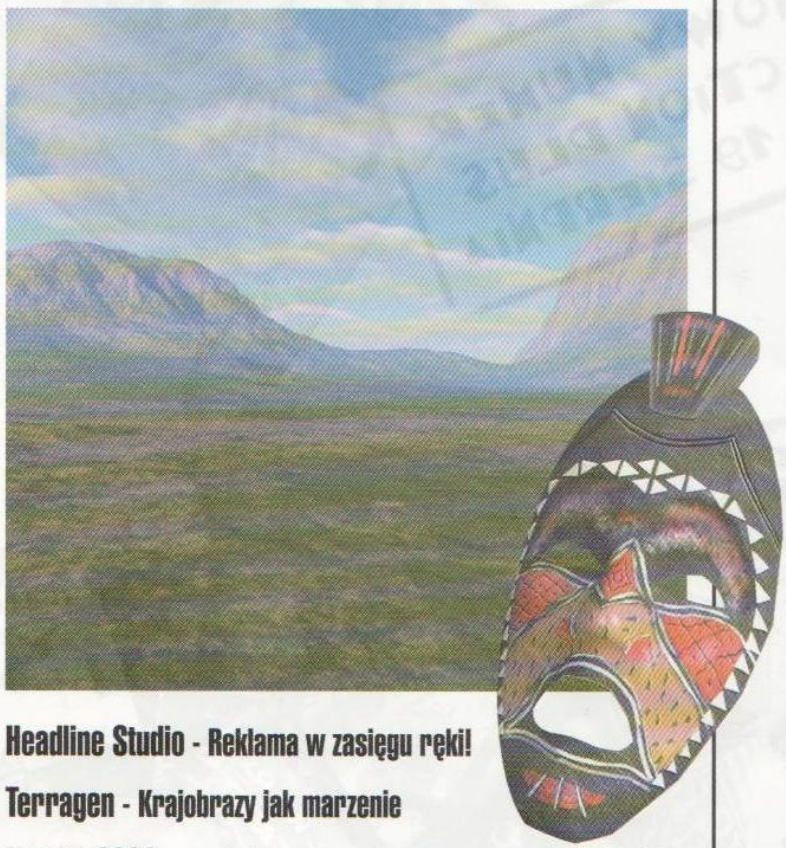
zł ..... gr .....
słownie złotych
groszy jak wyżej
wpłacający.....
Dokładny adres
na rachunek .....
SILVER SHARK sp. z o.o.
BZ II O/WROCŁAW
NR 11201665-124908-130-3000
stempel
pobrano opłatę
zł.....
podpis przyjmującego

Pokwitowanie dla wpłacającego

zł ..... gr .....
słownie złotych
groszy jak wyżej
wpłacający.....
Dokładny adres
na rachunek .....
SILVER SHARK sp. z o.o.
BZ II O/WROCŁAW
NR 11201665-124908-130-3000
stempel
pobrano opłatę
zł.....
podpis przyjmującego

Safari w krainie bitów

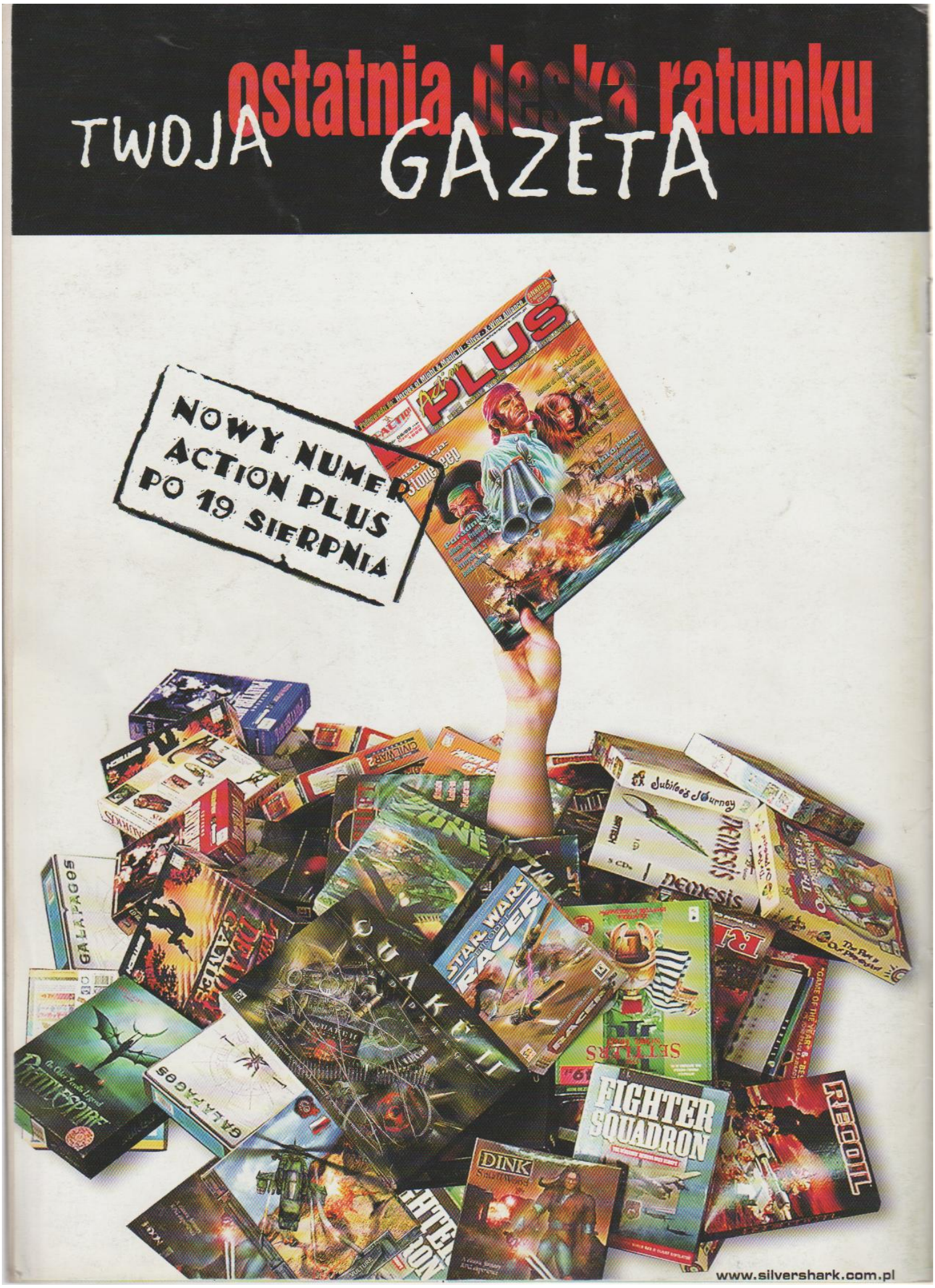
PC SHAREWARE



Headline Studio - Reklama w zasięgu ręki!

Terragen - Krajobrazy jak marzenie

Norton 2000 - czy jesteś przygotowany na nowe tysiąclecie?

MusicMatch Juke Box 4 - Szafa grająca i migająca lampkami

TWOJA ostatnia deska ratunku GAZETA